REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

# Nintendo® Acción

AÑO VIII Nº 74 - 395 PTAS - 2,37 €

**PREVIEWS**
All Star Tennis 99
South Park
Duke Nukem: Zero Hour

**NOVEDADES**
Body Harvest
NBA Jam 99
Glover
Silicon Valley
NBA Live 99
Bio Freaks







Imágenes exclusivas de **SMASH BROTHERS**, el nuevo arcade de lucha de Nintendo
*¡Los protagonistas son Mario, Link, Donkey Kong...!*

**CONCURSOS**
Gana 20 ZELDA 64, 20 NBA JAM 99, 20 balones de basket «Spalding» y muchos premios más




*Guía rápida para acabar con Ganon*

# ¡TODOS LOS SECRETOS DE ZELDA!

Guías de trucos de Turok 2, Bomberman Hero y Mission:Impossible

# Sumario Nº74 Enero




Pag. 18



Pag. 24


Pag. 30


Pag. 56


Pag. 44


Pag. 50



Pag. 38

*Novedades*

*Duelo bajo los aros en N64. Descubre qué juego de basket es mejor entre el Jam de Acclaim y el Live de EA. Mucho ojo también a la bomba de Gremlin, Body Harvest.*


Pag. 64


Pag. 76

*Guías*

*La de Zelda es práctica. Tiene mapas, trucos y te descubre la aventura paso a paso. La de Turok se detiene más en los detalles, la de Bomberman...*


**Director Editorial** Domingo Gómez
**Director** Juan Carlos García Diaz
**Directora de Arte** Susana Lurguie
**Redacción** Javier Abad
**Diseño y Autoedición** Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
**Secretaria de Redacción** Ana Mª Torremocha
**Colaboradores** Rubén J. Navarro, Roberto Anguita, Roberto Lorente

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
**Director General** Karsten Otto
**Subdirectores generales** Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
**Coordinación de Producción** Lola Blanco
**Departamento de Sistemas** Javier del Val
**Fotografía** Pablo Abollado
**Departamento de Circulación** Paulino Blanco
**Departamento de Suscripciones** Cristina del Rio, María del Mar Calzada

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
**Directora Comercial** Mamen Perera
**Madrid: Jefe de Publicidad** Mónica Marín. E-mail: monima@hobbypress.es
**Coordinación de Publicidad** Diana Chicot. E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
**Norte:** Maria Luisa Merino. C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
**Cataluña/Baleares:** Juan Carlos Baena. C/Numancia, 185-4º.
08034 Barcelona. Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
**Levante:** Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA. 46002 Valencia.
Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
**Andalucia:** Rafael Marín Montilla. C/Murillo, 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla. Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
**Redacción, Administración y Publicidad**
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 91 654 86 92






**Pedidos y Suscripciones** Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
**Distribución** Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
**Transporte** BOYACA. Tel. 91 747 88 00
**Imprime** ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
**Depósito Legal** M-36689-1992





**Alta solicitada en OJD.**

Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer



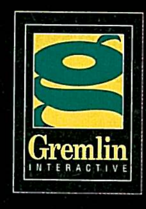


## Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestra lista de éxitos
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

# "UNA VEZ QUE TE HAS COMIDO A UNO, QUERRAS COMERTE EL PLANETA ENTERO."








## ¿QUÉ LE PEDIMOS A LOS REYES?

### THE LEGEND OF ZELDA
Nintendo • 8.490 PTA • Puntuación: 99 %

La aventura más grande de la historia, en exclusiva para los usuarios de Nintendo 64.

### GOLDENEYE 007
Nintendo • 8.490 PTA • Puntuación: 94 %

El juego de James Bond se ha convertido en un clásico por el que no pasa el tiempo.




### TUROK 2: SEEDS OF EVIL
Acclaim • 9.990 PTA • Puntuación: 98 %

El cazador de dinosaurios vuelve con los mejores gráficos que hayáis visto nunca.




### ISS 98
Konami • 8.990 PTA • Puntuación: 92 %

El juego de fútbol imprescindible para todos los amantes del deporte rey.






### BANJO - KAZOOIE
Nintendo • 9.490 PTA • Puntuación: 97 %

Las mejores plataformas del año, con toda la magia que RARE le imprime a sus juegos.




### MORTAL KOMBAT 4
GTi • 10.490 PTA • Puntuación: 94 %

Uno de los grandes de la lucha, en la mejor versión aparecida para una consola.

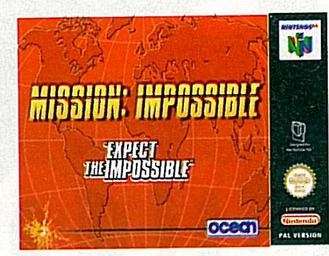
### F-1 WORLD GRAND PRIX
Nintendo • 8.490 PTA • Puntuación: 95 %

La Gran N consigue recrear perfectamente toda la emoción del mundial de Fórmula 1.




### MISSION:IMPOSSIBLE
Infogrames • 9.490 PTA • Puntuación: 91 %

Una aventura de espías que os hará revivir los mejores momentos de la película.




### V-RALLY 99
Infogrames • 9.490 PTA • Puntuación: 94 %

Si lo vuestro son los rallys, en este juego podréis emular las hazañas de Carlos Sáinz.




### F-ZERO X
Nintendo • 8.490 PTA • Puntuación: 93 %

La velocidad elevada a la máxima potencia en un juego emblemático de Nintendo.




## Decora tu consola con un adhesivo exclusivo de Zelda

**¡GRATIS! CON EL PRÓXIMO NÚMERO DE NINTENDO ACCIÓN**

El próximo número de Nintendo Acción será de nuevo especial. Porque te vamos a regalar un **adhesivo de Zelda para que decores tu Nintendo 64.** Aquí tienes un boceto en blanco y negro para que te hagas a la idea de cómo será esta obra de arte que **está realizando el genial dibujante Alfonso Azpiri en exclusiva para Nintendo Acción.**



En la muestra puedes ver que **el adhesivo se va a ajustar a las formas de la consola. Estará hecho en un plástico especial, de gran calidad, para que lo pegues y lo despegues** tantas veces como quieras.

Recuerda, vendrá completamente **gratis con el número de febrero de Nintendo Acción.** Ve reservando tu ejemplar.

## Nintendo te regala la guía de textos en español de Zelda

Cuando compréis vuestro cartucho de Zelda veréis que incluye una **fabulosa guía de textos con las traducciones al castellano de los diálogos** que aparecen en el juego. Además, si llamáis al Club Nintendo y os registráis como socios, **Nintendo España os enviará a casa un libro de pistas de más de 100 páginas.** Para que veáis que los chicos de la gran N están haciendo lo posible por compensaros de que definitivamente el juego no esté en español.



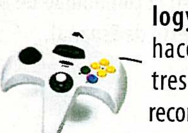
*Arriba, portada de la guía de textos que se incluye gratis con el cartucho. A la izquierda, páginas del libro de pistas.*

## Dexdrive une tu consola y el PC

El DexDrive **es un nuevo periférico que lanzará en breve la compañía Interact (www.interact-acc.com),** y os permitirá poner en conexión vuestra Nintendo 64 con un PC. El invento funciona **introduciendo el Controller Pak en el DexDrive** para, a través suyo, salvar partidas en el disco duro del ordenador, y enviárselas a un amigo por correo electrónico. Sin embargo, la aplicación más atractiva parece la que va **a estrenar EA (www.easports.com) con su «NBA Live'99»,** para bajaros los datos actualizados de equipos y jugadores que la compañía vaya introduciendo en Internet.



# *El **trío** imprescindible*



**Mando, Rumble Pak y Controller Pak** son los tres elementos imprescindibles para pasároslo en grande con vuestros juegos de Nintendo 64, y **Guillemot** ha tenido la fantástica idea de reunirlos en un útil "3 en 1". Se llama **"Trilogy 64"**, y os permite haceros con el lote de los tres productos a un precio recomendado de **4.990 pta.**

# *Nueva edición del* **Salón del Videojuego**

En el **Círculo de Bellas Artes** de Madrid (C/Marqués de Casa Riera, 2) se va a celebrar entre el **15 y el 28 de diciembre** una nueva edición del **"Salón del Videojuego"**. Allí podréis probar las últimas novedades para N64, votar por vuestro juego favorito, y hasta participar en una fiesta de disfraces. Abrirá de **10,30 a 14,00, y de 16,30 a 21,00 horas.** ¡No faltéis! **(Más información: 91 896 09 67).**

## el pulso

### GAME BOY

| Juego | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|
| 1. Wario Land II | = | 9 |
| 2. Turok 2 | 3 | 2 |
| 3. V-Rally | 2 | 7 |
| 4. Donkey Kong Land III | = | 13 |
| 5. Turok | = | 13 |
| 6. Pocket Bomberman | = | 10 |
| 7. King of Fighters | = | 9 |
| 8. Piolín y Silvestre | N | 1 |
| 9. Lucky Luke | 8 | 11 |
| 10. Bust-A-Move 2 | 9 | 12 |

### SUPER NINTENDO

| Juego | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|
| 1. Lufia | = | 9 |
| 2. FIFA: Rumbo al Mundial 98 | = | 12 |
| 3. Terranigma | = | 22 |
| 4. Donkey Kong Country 3 | = | 25 |
| 5. Lucky Luke | = | 13 |
| 6. Tintín El Templo del Sol | = | 25 |
| 7. Kirby´s Fun Pack | = | 23 |
| 8. Street Fighter Alpha 2 | = | 25 |
| 9. Tetris Attack | = | 27 |
| 10. Super Mario World 2 | = | 29 |

### NINTENDO 64

| Juego | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|
| 1. The Legend of Zelda | = | 2 |
| 2. Turok 2 | = | 2 |
| 3. Banjo-Kazooie | = | 5 |
| 4. Super Mario 64 | = | 23 |
| 5. GoldenEye 007 | = | 15 |
| 6. F-1 World Grand Prix | = | 4 |
| 7. V-Rally'99 | 9 | 2 |
| 8. ISS'98 | 7 | 4 |
| 9. 1080º Snowboarding | 8 | 3 |
| 10. F-Zero X | 11 | 2 |
| 11. Mission: Impossible | 10 | 4 |
| 12. Body Harvest | N | 1 |
| 13. Forsaken | 12 | 7 |
| 14. Diddy Kong Racing | 13 | 13 |
| 15. NBA Courtside | 14 | 7 |
| 16. Extreme G 2 | 15 | 2 |
| 17. Mortal Kombat 4 | 16 | 5 |
| 18. NBA Jam´99 | N | 1 |
| 19. Yoshi´s Story | 17 | 10 |
| 20. Quake | 18 | 9 |

# Un "showroom" tan grande como España

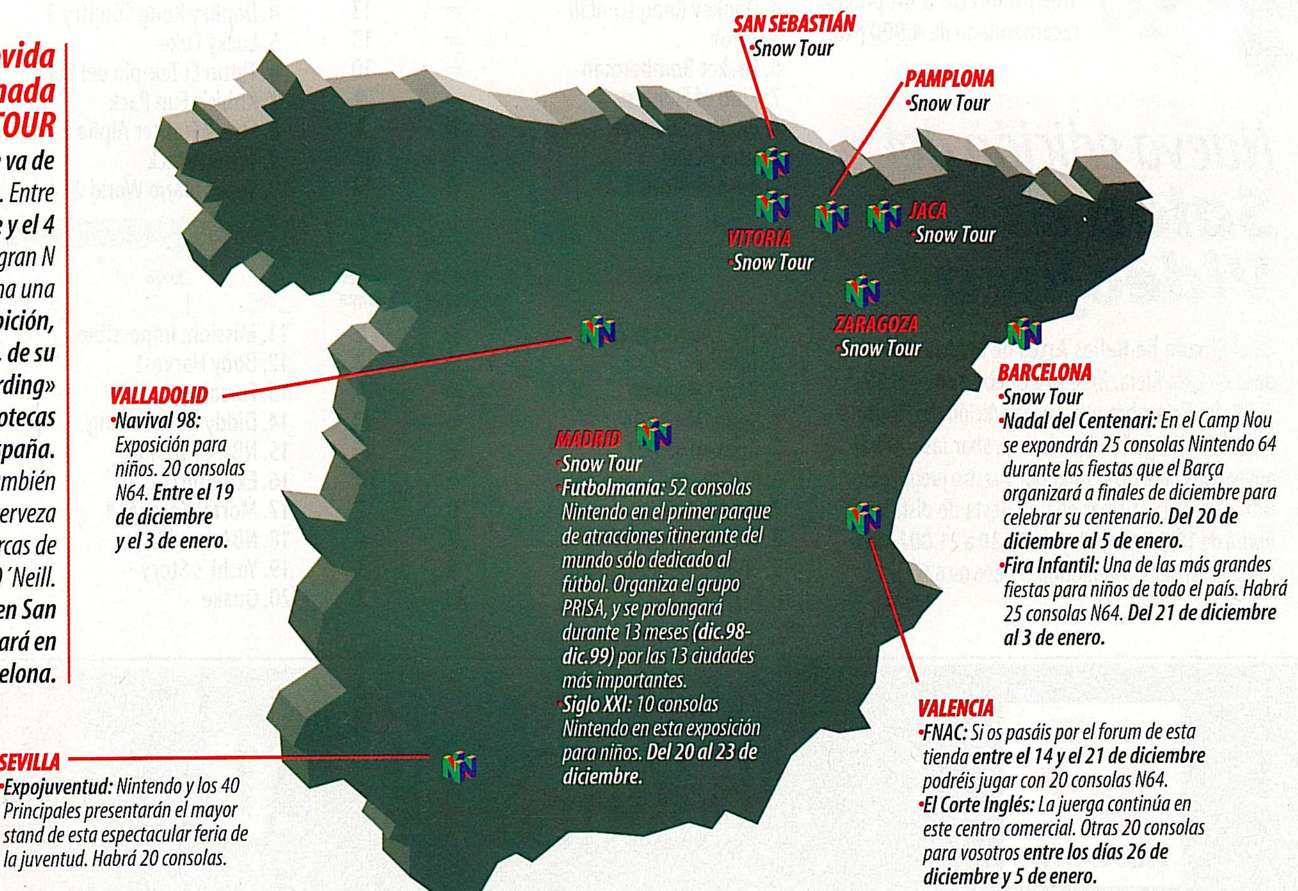
Nintendo está a punto de poner en marcha el "showroom" más espectacular jamás realizado. La idea esta vez es **recorrer España de punta a punta para que todo el mundo tenga la oportunidad de probar los últimos lanzamientos para Nintendo 64.** Y no sólo hablamos de los títulos más importantes de Nintendo España, como **«Zelda» o «F-1 WGP»,** sino también de los **«Turok 2», «Mission:Impossible», «Top Gear Overdrive» o «Body Harvest»**

Este "tour" de Nintendo 64 promete sorpresas y diversión. Sin ir más lejos, podremos disfrutar de la consola mientras jugamos al fútbol, nos tomamos un refresco o echamos unos bailes. Si pasa cerca de vuestra casa, no dudéis en acercaros.

**•Más información en el Club Nintendo:**
**91 659 74 47 (si vivís en la comunidad de Madrid)**
**902 11 70 45 (para el resto de España).**

## *Una movida llamada SNOW TOUR*

***Nintendo se va de discotecas*** *este año. Entre* ***el 16 de diciembre y el 4 de abril del 99,*** *la gran N pondrá en marcha una* ***megaexhibición, concursos incluidos, de su «1080º Snowboarding» en 240 bares y discotecas de toda España.*** *En esta movida también participará la cerveza Coors y algunas marcas de snowboard, como O´Neill.* ***La gira comenzará en San Sebastián y terminará en Barcelona.***




## GANADORES DE CONCURSOS

### BANJO-KAZOOIE

- Pablo F. Jiménez Ruiz, Barcelona
- Rubén Hernández Zurdo, Madrid
- Angel Alvarez Jiménez, Madrid
- Patrick Tiercelin Salgado, Tenerife
- Jesús Millán Sanz, Guadalajara
- Rubén García Codosero, Madrid
- Mario Díaz Muñoz, Almería
- Miguel Angel Ruiz Mesas, Madrid
- Fernando Navia Castro, Badajoz
- Igor Rodríguez Soto, Huelva
- Marc Vidal Bori Lérida
- Andrés Rodero Bermejo, Madrid
- Juan Antonio Jaén Cebrián, Cuenca
- Lois Orosa Nogueira, La Coruña
- Félix M. González Vizcaíno, Las Palmas
- Francisco García Parra, Madrid
- José Miguel Castellano Vílche, Granada
- Alexander Vizcaíno Pacheco, Guadalajara
- Martín Cañamón Martínez, Guadalajara
- Jaime Serrano Gil, Guadalajara
- Diego ALonso Fernández, Asturias
- Javier Perea Torres, Toledo
- Borja Rebull Gómez, Madrid
- José A. González Esteban, Palencia
- María Jesús Marín Angulo, Pontevedra
- Alberto Sánchez Aragón, Cantabria
- Iñigo Ocampos Telleria, Guipúzcoa
- Iván Eugercios Rojas, Madrid
- Juan Más Torrijos, Alicante
- Pablo Olmeda Casado, Madrid
- Borja Rodríguez Alonso, Las Palmas
- Antonio Polo Belinchón, Madrid
- José M. Fernández Domínguez, Granada
- Alfonso Martínez Martínez, León
- Manuel Luis Mena Hueso, Jaén
- Rubén Carrillo Fernández, Toledo
- Fco. Javier Plaza Herrera, Salamanca
- Marcos Sacristán Puig, Madrid
- Albert Domingo Rubio, Segovia
- Gorka Méndez Barbero, Vizcaya
- Fernando A. Santos Benavides, Madrid
- Pedro Torralba Hualda, Madrid
- Manuel Naharro Rodríguez, Valencia
- Sergio Esteban Sánchez, Valencia
- Eugenio Berges Prieto, Barcelona
- Jonathan Vázquez Rivero, Cáceres
- Antonio González Melero, Jaén
- Igor García Blanco, Asturias
- Imanol Larren Rodríguez, Guipúzcoa
- Julio Cabrera Recuenco, Cuenca
- Sergio Jiménez Ucendo, Soria
- José A. Mostazo Moldes, Guadalajara
- Fco. Ramón Martínez Sánchez, Madrid
- Oscar Martínez Pascual, La Rioja
- Alejandro Delgado Martín, Burgos
- Nuria Tomás Cereza, Barcelona
- Pablo Laza Mescua, Cádiz
- Ernesto Cabo Juárez, Álava
- Jesús M. de Juan, Ciudad Real
- Juan Cruz López Fernández, Burgos
- Xavi Esquerre Mayrena, Tarragona
- Daniel de la Hera Ramón, Palencia
- Antonio Navarro Rozas, Almería
- Sergio Cervantes Molina, Barcelona
- Oscar Jareño Boronat, Valencia
- Enrique Alvarez Fernández, Madrid
- Luis Torrico Gil, Madrid
- Pedro Juan Vela Garrido, Jaén
- Aritz Rabadán Amas, Guipúzcoa
- María Enderiz París, Madrid
- Adrián Cordero Ruiz, Madrid
- Alex Colominas Simón, Barcelona
- Javier Alberto Castro Cabrera, Madrid
- Eva Riveiro Alonso, Pontevedra
- Javier Minguela Anta, Madrid
- Fco. Javier García Padilla, Barcelona
- David Ballesta Gallego, Murcia
- Angel Manuel Peláez Rodríguez, Jaén
- Miguel A. Requena Jiménez, Alicante
- Emilio Seijo Rabuñal, La Coruña
- Pedro Herraiz Novella, Madrid
- Braulio Doval Fernández, Lugo
- Miguel Angel Meliá Escrig, Castellón
- José Luis Crespo Rodríguez, León
- Javier Pastor Pérez, Almería
- Francisco Jarque Arnaiz, Madrid
- Josu Vicente Irizar, Guipúzcoa
- Alejandro Gómez Fernández, Ciudad Real
- Millán Martínez Baños, La Rioja
- Antonio Teruel Bravo, Sevilla
- Alfonso Gómez de Liaño, Pontevedra
- Eduard Parra Farré, Lérida
- César Flecha Robles, León
- Paloma García-Lozano Puente, León
- Jonathan Lara Cornejo, Madrid
- Iñigo García Fernández, Asturias
- Benjamín Alvarez Felgar, Asturias
- Elisa De la Calle Carmona, Madrid
- Lucas Pérez Robles, Murcia
- Arkaitz Aguilar Haya, Vizcaya

### 1080º SNOWBOARDING

1er PREMIO: Tabla de snowboard Rossignol, Fijaciones, Botas, Cazadora, Sudadera, Camiseta y un cartucho de 1080º Snowboarding.
- **Juan Antonio Amado Mato, La Coruña**

2º PREMIO: Cazadora, Sudadera, Camiseta y cartucho de 1080 Snowboarding.
- **Alejandro Cacho, Salamanca**
- **Roger Espot Larregola, Barcelona**
- **José Alberto Luengo Pérez, Segovia**

3er PREMIO: Camiseta y cartucho de 1080 Snowboarding.
- **Alberto Sánchez Heredero, Madrid**
- **Mario Vidal García, Madrid**
- **Vicente Jiménez Carballo, Almería**
- **Angel Marcos Calvo, Álava**
- **Rubén Macías Jurado, Barcelona**
- **Juan Manuel Gómez López, Toledo**
- **Aaron Novillo García, Madrid**
- **Manuel Logroño Andrés, Málaga**
- **Juan Gaviño García, Cádiz**
- **Juan Luis Pérez López, Jaén**
- **Alvaro Fernández Salado, Barcelona**
- **Adrián A. García Pérez, Salamanca**
- **Carlos Nogales Ragel, Madrid**
- **José A. García de Quevedo, Málaga**
- **Alberto Torres Sánchez, Madrid**

### LUFIA

PREMIO: Consola Nintendo 64 + cartucho de Zelda
- **Valentín Carpintero Ramos, Burgos**

Y ahora...

¿quién es la bestia?







GAME BOY















Distribuido por New Software Center Company, S.L. Tfno: 91 359 29 92 - Fax 91 359 30 60.

# Carlos Román Fernández
*(Tomares, Sevilla)*

Mira que sois rápidos. El juego todavía no ha salido, pero ya estáis venga a mandar y mandar dibujos de «Turok 2». Se nota que la nueva aventura del indio ha calado hondo, y sobre todo por allá abajo, por Sevilla. Nuestro amigo Carlos ha sabido plasmar toda la fuerza salvaje de este superhéroe, y por eso se lleva un mando a casa.




**José Manuel Ortín Cuenca**
*(Alicante)*




**José Linares Churruca**
*(S. Cruz de Tenerife, Tenerife)*





Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, conseguiréis un **fenomenal llavero- reloj con forma de pad.**

La dirección es: Nintendo Acción. Hobby Press. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.



**Germán Santos Benavides**
*(Madrid)*



**David Sánchez Guzmán**
*(Vilassar de Mar, Barcelona)*

## los más pequeños



**Carlos Vázquez Calbet**
*6 años (Bendinat, Mallorca)*



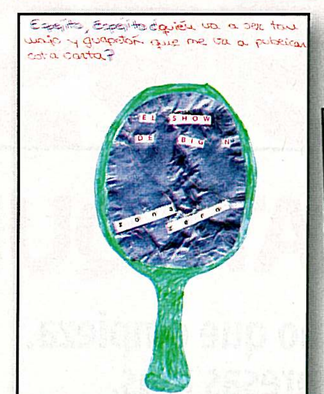

**Diego Rodríguez**
*9 años (Vigo, Pontevedra)*



**Roberto Rueda**
*7 años (Madrid)*

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.

## a veces llegan cartas...




P.D. Mi hermana, pide que os diga en esta carta que quiere el Super Mario 64.
P.D.II-.Mi Padre quiere el Waialae Country club golf.
P.D.III-.Mi otra hermana quiere el Mortal Kombat 4.
P.D.IV-.Mi madre quiere el Tetrisphere, por la cosa de ser educativo.
P.D.V-.Mi hermano quiere el V-Rally ´99.
P.D.VI-.Y por último, yo quiero el Zelda: Ocarina Of Time (por pedir que no quede).

**Con la lista de los Reyes Magos**
**Marco Antonio Real**
*(Badajoz)*

**Muy bonitas**
**Alicia García Berna**
*(Zaragoza)*

El hermanito está tamagochizado,
¿quién lo destamagochizará?,
el destamagochizador que lo destamagochice,
buen detamagochizador será.

**Con trabalenguas**
**Raúl Pérez Sastre**
*(Valladolid)*

Querido Link:
Si recibes esta carta quiero que sepas, que he pedido el divorcio, por que ya llevas más de 3 meses buscando la "Ocarina of Time" esa de las narices. Por cierto tu apestoso caballo te lo puedes quedar, bueno hasta nunca.
Fdo: zelda

**Increíbles**
**Jandro Fernández Alonso**
*(Peralejos de Abajo, Salamanca)*

## y a veces hasta fotos



**Juan Pons Morales**
*(Barcelona)*

**Sergio Valverde y su primo Ricky**
*(Cuenca)*



**Victoriano y Virtudes Navarro**
*(Múrcia)*



**Pol, Ferran y Marc Plana Bosch**
*(Olot, Girona)*

## El rincón del artista

# GAME BOY camera





Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**




**Juan Alberto Puente**
*(Barcelona)*

**Antonio J. Carrasco Cano**
*(Madrid)*






**Jaume Carrió Artigues**
*(Esporles, Baleares)*




**Daniel Izquierdo Cortés**
*(Colmenar Viejo, Madrid)*




**¡Participa y gana esta funda para tu Game Boy!**

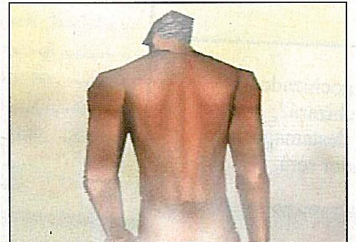
# KONAMI 1999

# LA "GRAN K" VUELVE AL ATAQUE

**Presentamos los nuevos juegos de Konami para el año que empieza. Hybrid Heaven, Castlevania 64, Goemon 2 y algunas sorpresas más.**

*E*NTRE FERIA *y feria, de Japón a Londres, casi no nos ha dado tiempo a paladear sus últimos juegos. Se han presentado siempre con excesivo sigilo y secretismo hasta que por fin les pusimos las manos en el ECTS. Allí se dio a conocer la versión 64 bits de **«Castlevania»**, y se vieron algunos retazos de **«Hybrid Heaven»** y de **«Survivor: Day One»**. Ahora nos hemos propuesto avanzaros lo último que sabemos sobre la nueva hornada de Konami. Traemos las imágenes y pantallas más espectaculares, los datos más recientes y hasta las fechas previstas de lanzamiento.*





## Hybrid Heaven

### Un gran "thriller" de suspense para tu Nintendo 64

**KONAMI• 96 MEGAS• LANZAMIENTO PREVISTO PARA VERANO DE 1999**

**En «Hybrid Heaven» nos sumergiremos en una buena película de suspense, aderezada con puzzles, bases RPG y gráficos 3D poligonales. Bueno, será como el cine, pero todavía es un videojuego...**

HYBRID HEAVEN podría parecer la versión N64 del «Metal Gear Solid» que viene. Pero no, bastan pocos minutos para salir del engaño. **HH es más Final Fantasy que cartucho de acción.** Hay que luchar, pero cuando llega el momento se activa un **sistema de combate por menús** que nos recuerda que estamos, al final, ante un RPG. Que **comienza como un peliculón de los buenos.** Con una entrada de al menos cinco minutos en la que conoceremos el argumento y a los personajes. Y se redondea con **escenas cinemáticas que asaltarán la pantalla** cada cierto tiempo, exactamente cada vez que toquemos algún punto clave.

***Tenso, opresivo, sórdido...***

Pero lo que más os impresionará de HH es el **ambiente de juego.** Tenso, opresivo, sórdido. El juego transcurre en algún sistema de alcantarillado, quizá en la parte más inmunda y profunda del metro. Controlaremos a un soldado llamado John Slader, líder de un equipo de siete militares reclutados para rescatar al presidente de los Estados Unidos, y salvar la Tierra de los alienígenas.

**Jugaremos sobre escenarios en 3D renderizados,** con gráficos poligonales. Será **en tiempo real,** y con vista en tercera persona. El **protagonista podrá moverse con toda libertad. Y escalar, examinar cosas, conectar switches, consultar terminales de ordenador e incluso gatear.** La idea consiste en avanzar hasta que algún enemigo entre en nuestro campo de visión. En ese momento la acción pasará a sistema de combate por turnos, donde elegiremos golpes de ataque y movimientos evasivos.

El juego ofrecerá **11 grandes áreas para explorar,** divididas en a su vez en stages. Para saltar de uno a otro, habrá que **cumplir ciertos objetivos:** encontrar items, claves o **pulsar las teclas del terminal adecuado.**

Por el camino nos toparemos con **humanoides, robots, bestias, científicos ,técnicos** y otros agentes de nuestro equipo. Toca dialogar con ellos, se supone que en inglés hasta nueva orden, para sacarles las pistas.

Para rematar toda esta tensión sólo falta que echéis un ojazo a las pantallas inéditas que acompañan al texto. Verlo es mejor que contarlo, aunque desde luego más sabroso será jugarlo. Pero para eso queda un poco todavía...

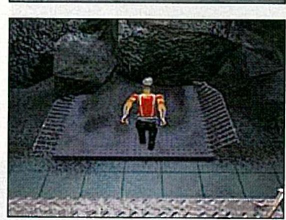






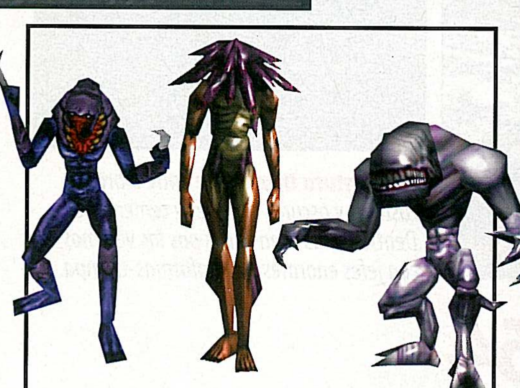
**La historia** de «Hybrid Heaven» nos meterá en la piel de John Slader, líder de un equipo de siete soldados con misión salvar la Tierra. El desarrollo mezclará el diálogo entre los miembros del equipo y la búsqueda permanente de items para abrir nuevos niveles.







**A medida que lo desarrollaban,** incluían más y más elementos de arcade de acción. «Hybrid Heaven» se concibió como un RPG, pero ahora fijaos en la cantidad de movimientos que podrá realizar nuestro héroe.



**Los enemigos** serán todos alienígenas, que para eso se han propuesto invadir la Tierra. Su "look" es muy especial, y forma parte de la idea de "imágenes nunca vistas" con que Yasou Daikai, el director del proyecto, está concibiendo y desarrollando «Hybrid Heaven».

















## A LA HORA DE PELEAR, TODO CAMBIA A FORMATO RPG

Todo transcurre rápidamente. Estás tan tranquilo explorando el escenario cuando **de repente la pantalla pasa a modo RPG.** Eso es que un enemigo ha entrado en tu campo de visión. Para **luchar, eliges puñetazo, patada, movimientos especiales y bloqueos, de un menú.** Y cuando les toque a ellos, también podrás elegir tus movimientos evasivos. **A cada decisión le acompaña una animación en 3D** que te mostrará el resultado de las acciones. **La experiencia que vayamos adquiriendo en el juego nos recompensará con movimientos especiales de lucha.** Y lo que es más curioso: algunas partes del cuerpo se nos desarrollarán más que otras por efecto del excesivo uso, o sea que podremos tener la pierna izquierda por ejemplo mucho más grande y pesada que la derecha.






















*La aventura transcurre entre lóbregos castillos y oscuros bosques y cementerios. Dentro de las mansiones nos las veremos con jefes enormes y plataformas-trampa.*



*CARRIE Eastfield tiene aspecto frágil pero sus poderes mágicos (heredados de su madre, una bruja) han acabado con el peor de los monstruos.*

*SCHNEIDER Belmont es un tipo fuerte, que maneja el látigo a la perfección y cuya espada es mortífera. Es el último vástago de la saga de mata-vampiros, y también el más preparado.*

# Castlevania 64

## Primer vistazo a la "nueva casa" de los Belmont

**KCEK • 96 MEGAS • LANZAMIENTO PREVISTO PARA MARZO DE 1999**

**Castlevania, la gran aventura de Konami, se hará poligonal y tridimensional sólo en tu N64. La jugabilidad será la de siempre, pero la tecnología estará por las nubes.**

HAN PASADO doce años desde que Konami estrenara su épica de vampiros en la NES. Y aunque el tiempo no perdona, algo tendrá Castlevania cuando esta nueva versión es esperada con pasión por todo el mundo. Desde luego **será la primera vez que personajes y objetos se manifiesten en 3D,** y por supuesto será también la primera oportunidad de verlos en Nintendo 64. Un doble estreno que impresionaría a cualquiera, empezando por los mismos programadores, que concibieron el proyecto de forma muy ambiciosa y dejaron caer algunas cosillas por el camino. Sin ir más lejos, a dos personajes de los cuatro planteados inicialmente (se salvan Carrie y Schneider, y dicen adiós Cornell y Kola), y a lo mejor algún render explosivo, pero siempre **en beneficio de la jugabilidad y un óptimo desarrollo.**

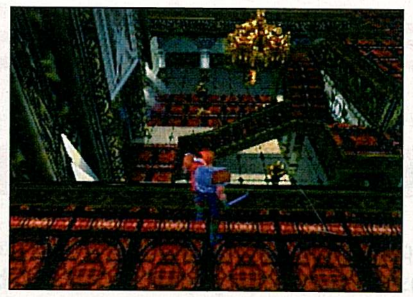
### Tiempo real, noche y día

Aunque sobre polígonos y en 3D, la jugabilidad se moverá entorno a las tradicionales plataformas y las luchas más o menos constantes contra vampiros y esqueletos. **La acción se combinará con puzzles facilitos y largos paseos por los bosques,** cementerios y castillos de la **Transilvania de finales del siglo XIX.**

Finalmente habrá **28 áreas diferentes para explorar, y ocho items especiales** a nuestra disposición. Cada vez que consigamos alguno de ellos, saltará una **secuencia cinemática** en la que por unos segundos el videojuego se convertirá en película, y será diferente según el personaje que hayamos elegido. En función de si manejamos a Schneider o a Carry, las **rutas también serán distintas,** incluso aparecerán diferentes enemigos. O sea que para jugarse Castlevania de arriba a abajo, habrá que completarlo con los dos.

La **aventura se desarrollará en tiempo real.** Como en Zelda, la noche se nos echará encima influyendo decisivamente en la jugabilidad. Cuando el sol se ponga, los vampiros saldrán de sus escondites y nos plantarán cara con los poderes subidos. Durante el día aprovecharemos para investigar los escenarios, aunque habrá que estar pendiente de los lugares oscuros y esquinas apartadas: pueden ser el refugio ideal para esqueletos y mutantes.

El juego tiene un aspecto magistral. Los **gráficos son muy nítidos,** pese a estar algo incompletos, y el sonido realmente asusta. Todavía queda desarrollo, así que esperad lo mejor.





***Los enemigos** presentarán diferentes formas de ataque. Por un lado, los esqueletos kamikaze se lanzarán hacia ti para explotarte en la cara. Los reconoceréis por su color azul y una bomba cosida a su columna vertebral. Los esqueletos vulgares te atacarán espada en mano. Facilitos pero muy pesados.*











***Durante el día** nos dedicaremos sobre todo a explorar los escenarios. Será el momento de buscar items y nuevas armas, y de medir nuestra habilidad en el campo de las plataformas.*









***Secuencias de cine** interrumpirán el juego cuando suceda algo destacable. Así se presentarán algunos enemigos, escenas de lucha o por supuesto el principio y finales del juego.*

***La resolución gráfica** será impresionante. Basta un vistazo para quedarse prendado con la nitidez y definición de los polígonos y texturas en juego.*



## ...y además

# Survivor: Day One

Al norte de **Silicon Valley, en California, un equipo de Konami está trabajando intensamente en esta especie de película de ciencia ficción.** «Survivor: Day One» transcurrirá en una gigantesca nave espacial controlada por alienígenas, en la que **se ha simulado artificialmente la forma de vida humana.** En la nave encontraremos cuatro habitats diferentes (montañas nevadas, bosques, desiertos y una plantación agrícola) e incluso **una pareja de humanos creada por ingeniería genética.**

El caso es que la nave se ha desplomado en el mar, y la pareja de humanos debe escapar antes de que todo explote.

Este argumento ha sido llevado a la pantalla por medio de un **shoot´em up sobre perspectiva en tercera persona**, que nos llevará a controlar a uno de los dos protagonistas en su recorrido por las distintas zonas. El equipo de desarrollo promete **más de 40 niveles de acción** sin tregua, muchos toques de aventura y ni que decir tiene que enormes jefes finales. «Survivor» está previsto para **principios del 99.**









***A medida que el juego se completa** su aspecto nos va impresionando más y más. Aquí tenéis algunos efectos como ejemplo.*



***El personaje tendrá total libertad** de movimientos para desenvolverse en los más de 40 niveles que tendrá que atravesar. Probaremos movimientos inusitados.*



# Mystical Ninja Starring Goemon 2

## Una comedia de plataformas

**KCEO • 96 MEGAS • LANZAMIENTO PREVISTO PARA PRIMAVERA DE 1999**

**Tras estrenarse con un cuidado pero cortito RPG 3D en Nintendo 64, Goemon ha decidido regresar a sus orígenes y regalarnos una segunda entrega que va a encantar a los chavales.**

El viejo sabio, peculiar tipo que aparece en todos los juegos de la dinastía Goemon, ha inventado una máquina capaz de reanimar a los muertos. El asunto es serio y delicado, pero terminará como siempre en una **persecución al más puro estilo de los dibujos animados**, que nos llevará a recorrer Japón, el moderno se supone, de punta a punta. Vamos, que llegaremos hasta el mismo centro del Fujiyama.

### Plataformas y RPG

Entre plataforma y plataforma en dos dimensiones, encontraremos un hueco para **explorar ciudades y castillos.** Cuando estemos en esa fase, el juego pasará a escenarios 3D y señales RPG: podremos abastecernos de items, comprar "power-ups" y visitar las tiendas del lugar. Lo mejor llegará cuando salgamos. **Fuera aguardan locas carreras en perspectiva lateral y fondos dos dimensiones,** con muchos enemigos a los que habrá que saltar y liquidar.

Además, en ciertos puntos del juego podremos **saltar sobre el gigantón Impact**, que seguro que nos aguarda un musiquita nipona de lo más fardón.

El paseo seguirá después con nuevas oportunidades para montar en otros vehículos, como un caballo mecánico, o disfrazarnos de luchadores de Sumo.

El primer vistazo recuerda al Goemon de SNES. **La jugabilidad promete arrasar y los gráficos aparecen brillantes** y con ganas de acompañar la acción. Sólo esperamos que se nos haga un más largo que el primer Mystical de la N64.



***Cuando juguemos con Impact*** *participaremos en una especie de combate de wrestling contra otros pimpollos del mismo tamaño. Si estamos en dos jugadores, podremos relevarnos cuando nos cansemos.*







***Se alternarán*** *las plataformas en dos dimensiones con los escenarios 3D como en la primera parte. Lo divertido estará sin duda en el salto constante.*













***Los protagonistas*** *serán los mismos que en la primera entrega. Goemon, Ebisumaru, Yae y Sasuke volverán a ponerse bajo nuestras órdenes, esta vez con imperativo de habilidad y rapidez, aunque también con la cosa de saber comprar bien.*

## ...y además

### NBA In the Zone ´99

Con la premisa de mejorar lo visto en la versión 98, Konami está preparando la edición 99 de su juego de basket. Contará con **licencia oficial de la NBA,** o sea que estarán todos los que son, y seguirá deleitándonos con su espíritu arcade, divertido y veloz.







### NHL Blades of Steel

Pues aquí tenemos otro candidato al trono del hockey, aunque éste llegará un pelín más tarde que sus más directos competidores. **«Blades of Steel» promete ser más dinámico y ágil que el hockey de EA,** y frente al Breakaway de Acclaim presentará un condimento arcade aún más fuerte. Parece que sus **mayores innovaciones estarán en el juego de cámaras** y se espera que también ofrezca opciones diferentes a lo visto hasta el momento. Por lo demás, **esperad un juego de hockey vibrante y muy, muy divertido.**







LLEGA F-ZERO X PARA 4 JUGADORES.
TE LO VAS A PASAR COMO DIOS.
F-ZERO X
BIENAVENTURADOS LOS QUE GOZAN DE LA DIVERSIÓN SIN LÍMITES, PORQUE DE ELLOS SERA EL REINO DE LOS JUEGOS.
NINTENDO64
www.nintendo.es
EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64

# JUEGA

Haz el mejor tiempo posible en el siguiente modo de juego:

- Modo TIME ATTACK.
- Copa QUEEN CUP.
- Circuito BIG BLUE 2.
- Elige CUALQUIER vehículo.

# LLAMA

Comprueba que el tiempo de tu mejor vuelta (BEST LAP) esté guardado en la memoria de tu cartucho y llama al Club Nintendo.
Comunícales tu número de registro, tu mejor tiempo en el circuito Big Blue 2 y te dirán al instante tu clasificación.






Aquí figurará el tiempo que debes comunicarnos.

# GANA

**El primero:**

- Un televisor Schneider Sound 70-DPS de 29" con un sistema de altavoces para disfrutar del sonido Dolby Surround en casa.
- 100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.

**El segundo:**

- Una Cadena HI-FI Schneider Manhattan 2000 con Spatializer (Sonido 3D periférico).
- 100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.

**El tercero:**

- 100.000 Ptas. (valor P.V.P. recomendado) en productos de Nintendo España, S.A.

**Del cuarto al número 100:**

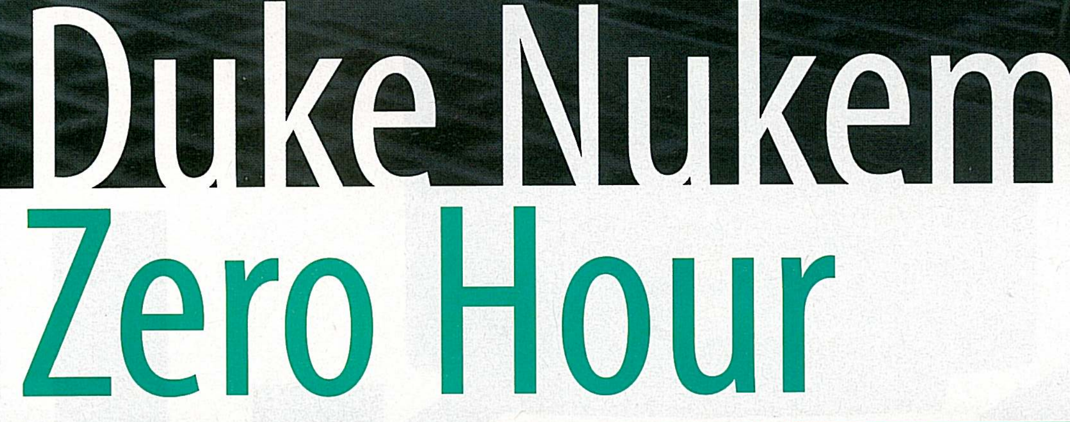
- Un juego de Nintendo 64 a elegir en el catálogo de Nintendo España, S.A.

Cuando finalice el concurso, el Club Nintendo llamará a los cien jugadores que encabecen la clasificación a quienes pediremos que nos envíen sus cartuchos (a portes debidos) para que podamos comprobar que sus tiempos están efectivamente grabados en la memoria del juego. En caso de que el tiempo grabado en el cartucho sea diferente al tiempo que se haya comunicado al Club Nintendo, quedará automáticamente descalificado. Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono del Servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) dónde responderán a todas tus dudas.

**IMPORTANTE:** Para registrarte y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la tarjeta de registro que encontrarás dentro de la caja de F-ZERO X.

- GTI (Eurocom)
- Acción 3D
- Febrero-Marzo

## El duro entre los duros vuelve con nueva perspectiva de juego



# Duke Nukem Zero Hour

El hombre que primero dispara y después pregunta vuelve a la Nintendo 64 con las pilas puestas y dispuesto a darle un nuevo rumbo a su existencia. Se acabó eso de trabajar detrás de la cámara. A partir de ahora, **su figura poligonal va a estar presente en pantalla** para que todos podáis ver mejor cómo las gasta. Y es que en «Duke Nukem: Zero Hour» va a ser la **primera vez que "The King" abandone la perspectiva subjetiva** de toda la vida **por otra en tercera persona similar,** por ejemplo, a la que usáis en el best-seller «Mission: Impossible».

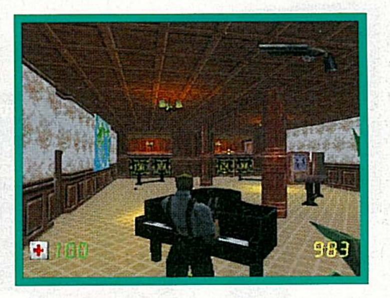
Además, los niveles por los que pasee nuestro agresivo amigo también van a ser un poco diferentes a los habituales. **El argumento del juego os transportará a épocas históricas diferentes,** y por si fuera poco, no todo va a consistir en activar palancas, abrir puertas y buscar la salida. Ahora **Duke estará obligado a cumplir varios objetivos en cada fase,** así que por una vez va a tener que usar la cabeza además de sus músculos.

Y como todo vendrá envuelto en un **entorno gráfico** que saque el máximo partido a la Nintendo 64, especialmente si utilizáis el **pak de expansión de memoria,** estamos por asegurar desde ya mismo que «Zero Hour» se va a colar de cabeza en el selecto grupo de los **mejores juegos de acción.**



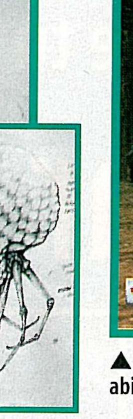






## Los enemigos también se ponen al día

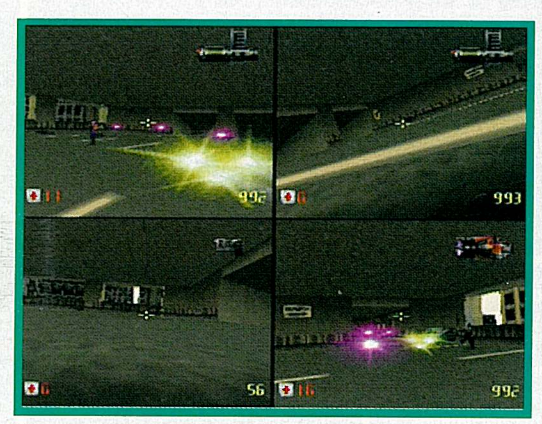


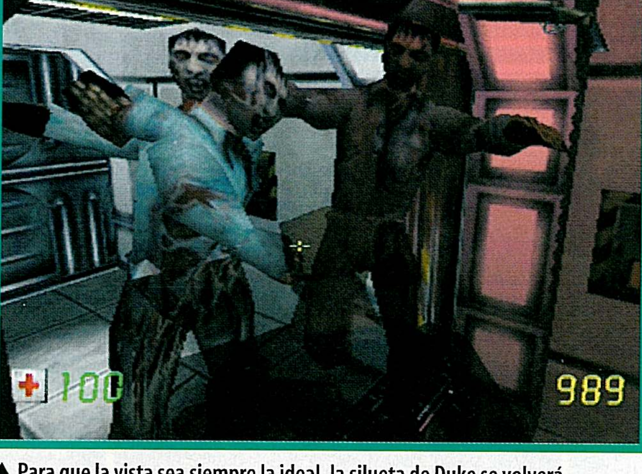
▲ **Eurocom,** la misma gente que ha hecho la magnífica conversión de «Mortal Kombat 4», se ha encargado también de programar «Duke Nukem: Zero Hour». Y se lo han tomado muy en serio desde el principio, desde el momento de hacer los bocetos que sirven para **diseñar los personajes.** ¿A que los "pigcops" y otros tipos de su calaña nunca habían tenido tan buena pinta? Su **espectacular aspecto en 3D** y su forma de moverse van a estar **en sintonía con la nueva imagen que estrena Duke.** Si a eso le añadís que el juego va a ser compatible con el Expansion Pak, comenzad a soñar con él.




▲ Los escenarios de «Zero Hour» serán mucho más abiertos y variados que los que vimos en la primera parte.

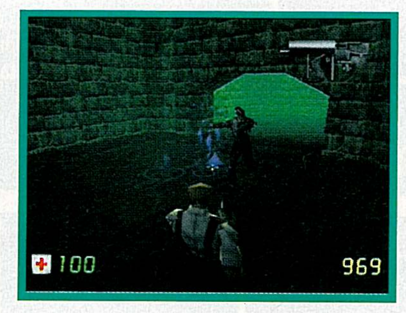


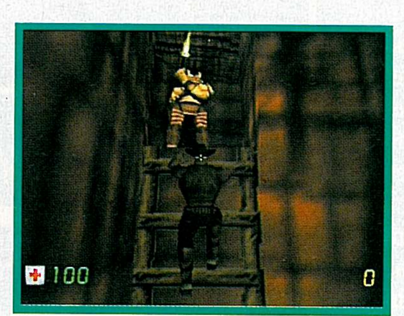
▲ En el modo "Dukematch" podréis participar en duelos para cuatro jugadores. Habrá nueve escenarios para la refriega.




▲ Para que la vista sea siempre la ideal, la silueta de Duke se volverá transparente en algunas perspectivas. Así estos zombies no durarán un asalto.











▲ **El armamento de Duke** también será más variado, acorde con la época histórica a la que viajéis. Las modernas pistolas láser tendrán que hacerle un hueco a trabucos y pistolones del siglo pasado.

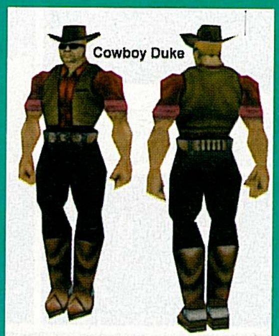
## Duke regresa al futuro










▲ Para no perder las costumbres, Duke Nukem se va a enfrentar de nuevo a un ejército de alienígenas en «Zero Hour». Sin embargo, esta vez sus enemigos se van a buscar un planteamiento mucho más enrevesado. Los tíos han dado con el invento del siglo, una máquina que les permite viajar en el tiempo. Su idea estará bien clara: **seguir el rastro de los antepasados de Duke para acabar con ellos y así conseguir que su gran pesadilla, el Duke actual, no llegue a nacer.** Por eso en el juego veréis a vuestro héroe en varias "versiones" a lo largo de la historia: de vaquero, de lord inglés, de militar a lo Rambo...

### Primera impresión



- El nuevo Duke va a ser más moderno: el personaje aparecerá en pantalla y tendrá modo en "hi-res".
- Los viajes temporales del protagonista harán que los escenarios sean más variados que de costumbre.

–

- «Zero Hour» va a tener una competencia muy dura: «Turok 2» y «GoldenEye» han puesto alto el listón.
- Parece que va más lento con la tarjeta de expansión. Tendremos que seguir de cerca ese aspecto.

- Ubi Soft
- Tenis
- Enero 99

## El "Masters" de tu Nintendo 64

# All-Star Tennis 99

No sabemos si es fruto de la casualidad o producto de la fría mente calculadora de los chicos de Ubi Soft, pero el caso es que no podían haber elegido mejor momento para enviarnos este cartucho a la redacción. Con el eco de los éxitos de Corretja y Moyá todavía resonando en nuestros oídos, lo mejor que nos podía pasar era que recibiéramos un juego de tenis para poder imitarles. Porque si el mes pasado os enseñábamos la **cara divertida que presenta «Centre Court»**, lo que ahora os traemos es la **aproximación mucho más seria de «All-Star Tennis»**. En el juego de Ubi estarán, para empezar, nombres como **Chang, Krajicek, Novotna** o **Conchita Martínez**, así que ya veis que el estilo va a ser bastante diferente.

**Los movimientos imitarán fielmente a los de los tenistas reales**, aunque aquí también habrá alguna que otra concesión a la galería en forma de **supergolpes que ejecutaréis cuando tengáis a tope una barra de energía.** Pero ésa será una opción que podréis desactivar para así jugar partidos de simulación plena, con "drives", reveses y subidas a la red más que aparentes.

Habrá también **varios tipos de superficie (hierba, tierra batida, cemento...)** y hasta **partidos a dobles para cuatro jugadores** en los que la pasión deportiva se combinará con el "cachondeo" desatado entre amiguetes. Preparad vuestras raquetas, porque todo esto y mucho más va a estar en la pista central de vuestra Nintendo 64 muy pronto.

### Primera impresión

**+**

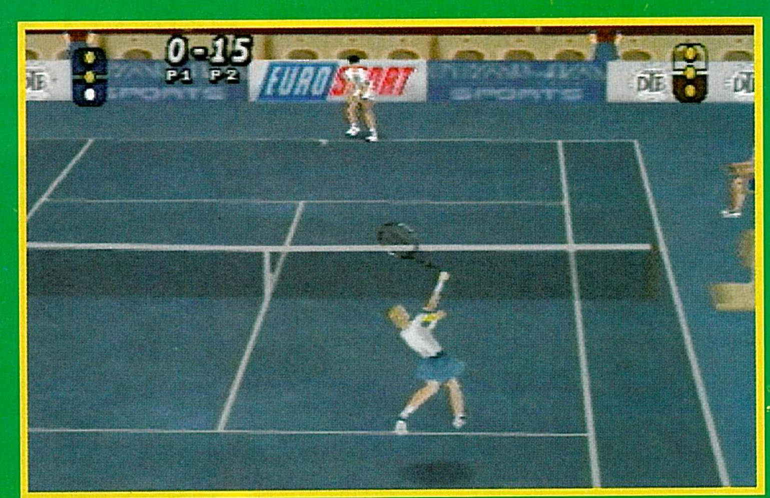
Las animaciones de los jugadores nos han encantado, y su estilo de juego será clavado al de los tenistas reales.

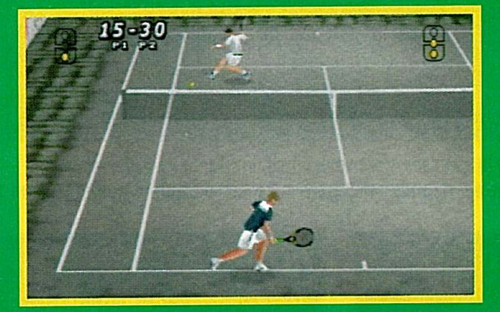
**−**

Parece que os va costar un pelín coger el tranquilo a los movimientos, sobre todo a la hora de golpear la bola.



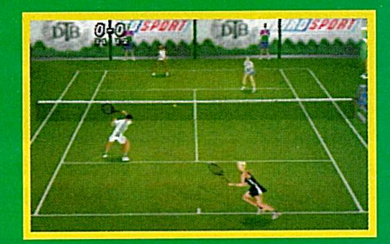




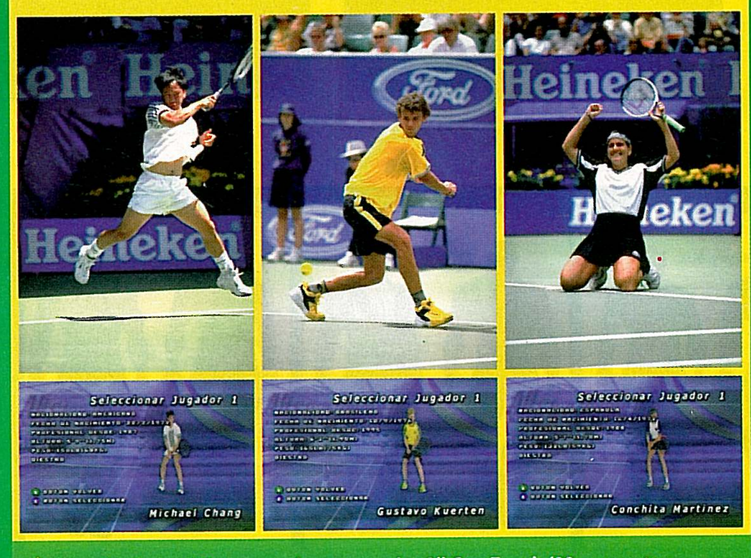

▲ Los partidos tendrán una presencia muy realista, con movimientos bien animados, aunque también podréis activar unos supergolpes especiales para cada jugador.

Los modos de juego ▶ "alternativos" a los partidos normales incluirán duelos a dobles y una divertida opción con bombas sobre la pista.






## Jugando con los grandes de la ATP




▲ El cuadro de participantes en los torneos de «All-Star Tennis '99» va a estar plagado de estrellas de lujo. Tendréis **doce tenistas para elegir**, y entre ellos os vais a encontrar nombres tan conocidos como los de **Michael Chang, Gustavo Kuerten, Conchita Martínez o Jana Novotna**. También habrá algunos jugadores ficticios, pero su nivel estará a la altura de estos "monstruos" de la raqueta. Con unos u otros, lo que es seguro es que os lo pasaréis en grande ganando un set tras otro.



NHL BREAKAWAY 99

NBA JAM 99

NFL QUARTERBACK CLUB 99

# PURO REALISMO












GAME BOY



Distribuido por New Software Center Company, S.L. Tfno: 91 359 29 92 - Fax 91 359 30 60.

- Nintendo (Hal)
- Lucha
- Verano 99



# Smash Brothers

## Notición: Mario y Link resolverán sus diferencias a base de puñetazos.

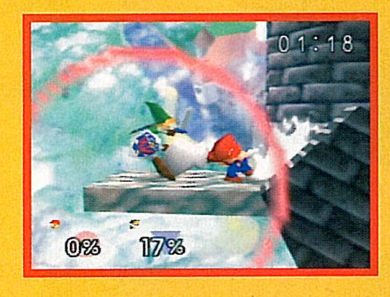
Nintendo y Hal están trabajando en el juego que todos esperabais. **Un arcade de lucha protagonizado por Mario en el que nuestro fontanero se enfrenta a una selección de estrellas del mundo Nintendo.** Se llama provisionalmente **«All Star Dai-Rantou Smash Brothers»**, y promete ser uno de los cracks del 99 para N64.

La idea es poner a luchar a las grandes estrellas de la N, algo que no es su especialidad. ¿Os imagináis una buena batalla a patadas y puñetazos entre Donkey, que tiene cara no haber matado una mosca, y Yoshi, que tampoco es cinturón negro de Full Contact? De eso se trata, de reírse y de disfrutar.

**Cada personaje tendrá un escenario específico,** en el que dos o cuatro jugadores podrán enzarzarse simultáneamente en la misma pantalla o participar en un modo torneo. El objetivo será noquear al adversario aprovechando las características de cada héroe. **Link zumbará con su espada, Yoshi empleará su lengua...** y todos además podrán recoger los items del decorado y arrojárselos al contrario. Desde flores a champiñones pasando por boomerangs.

**Las peleas serán rápidas e intensas, y han sido planteadas en dos dimensiones** para dar más velocidad a la acción. Ya veis en las imágenes que los gráficos son sorprendentes, y que los stages están llenos de vida. Es todo lo que os podemos contar de momento. Más, en el número que viene.





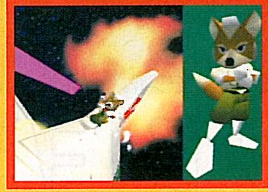




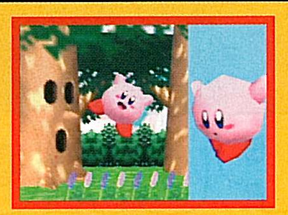
## Así lucharán las estrellas de Nintendo



▲ DONKEY KONG Potente y muy veloz. Posee una técnica de lucha depurada.



▲ FOX McCLOUD Aprovechará su arma láser para realizar ataques rápidos y poderosos.



▲ KIRBY Tiene la habilidad de copiar los ataques de sus oponentes. Y de volar.



▲ LINK Sus ataques se basarán en su espada, bombas y boomerang.



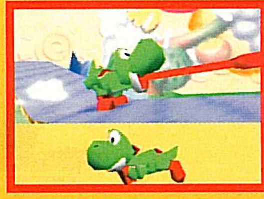
▲ MARIO Vuestro fontanero favorito será un luchador valiente y muy equilibrado.



▲ PIKACHU Se caracterizará por sus movimientos rápidos y un ataque eléctrico feroz.



▲ SAMUS Especializada en ataques a larga distancia. Se moverá rápida y sigilosa.



▲ YOSHI Captura a sus rivales con la lengua y los transforma en huevos. Muy divertido.

## Modo batalla para cuatro jugadores





El "Modo Batalla" se ha planteado para cuatro jugadores y estará dividido en dos submodos diferentes. Por un lado, el "Time Limit" os desafiará a ganar (o perder) los combates en un tiempo límite. Y por otro, en el "Stock Mode" los jugadores tendrán que librarse de todo el "staff" de enemigos para completar el juego. En ambos modos la barra de daño empezará en el 300%. Y ni que decir tiene que podremos elegir a cualquiera de los 8 protagonistas. ¡¡Desde luego esto no os lo podréis perder!!



▲ Claro, también habrá modo historia para un jugador. Y de enemigo, a Bowser.



▲ Diríamos que los escenarios se han diseñado en dos dimensiones y media.





**«Smash Brothers» ya es uno de los juegos más esperados del año. Sin duda la gente quiere ver cómo se las gastan Mario y compañía en un arcade de lucha.**









▲ Los combates estarán llenos de sorpresas de lo más divertido.

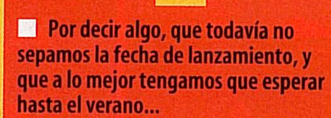


▲ Por fin Link y Samus podrán resolver todas sus diferencias...

### Primera impresión



- El planteamiento es genial. Una idea soberbia reunir a las estrellas de Nintendo en un arcade de lucha.
- Los combates serán muy rápidos y parece que también muy jugables.



- Por decir algo, que todavía no sepamos la fecha de lanzamiento, y que a lo mejor tengamos que esperar hasta el verano...
- En principio va dirigido a una audiencia más bien juvenil.



### «IGGY´S», TAMBIÉN EN GAME BOY

*Acclaim acaba de confirmarnos que está trabajando para llevar a la* ***portátil las bolas saltarinas de «Iggy´s Reckin 'Balls».*** *Estamos deseando ver qué pinta tendrá esta divertida versión.*

### «GEX» SE HACE EL REMOLÓN

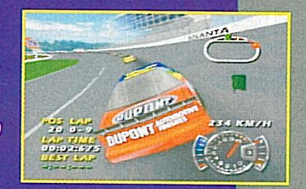


*El gecko de Midway nos está dejando en mal lugar. Hace ya un par de números que os enseñamos «Gex 64» en una de nuestras Previews y el tío todavía no se ha decidido a dar la cara. Al menos ahora sabemos que* ***el lanzamiento del juego está previsto para febrero,*** *así que posiblemente lo puntuaremos en el próximo número.*

### «ROGUE SQUADRON», EN ENERO

*Ahora que ya hemos visto el trailer de la nueva película es el momento ideal para jugar a «Rogue Squadron». La* ***aventura galáctica de LucasArts estará disponible a finales de enero,*** *así que id poniendo a punto vuestra espada de luz, caballeros Jedi. Ah, y que no se nos olvide que el juego será* ***compatible con la tarjeta de expansión.*** *O sea que podremos jugarlo con gráficos en alta resolución.*

### EA ACELERA CON «NASCAR»

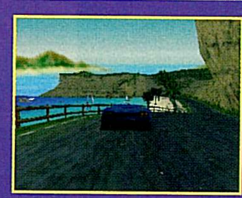


*La línea de juegos deportivos de EA ya tiene un nuevo nombre. Se trata de* ***«Nascar 99»,*** *un juego de carreras basado en este espectacular campeonato norteamericano que puedes encontrar desde ya a un precio alrededor de las* ***9.500 pesetas.***

### SE RETRASA «TONIC TROUBLE»

*Efectivamente,* ***Ubi Soft*** *nos ha confirmado el retraso de uno de los juegos más esperados del momento. Parece que finalmente la fecha definitiva de lanzamiento de «Tonic Trouble» va a ser el próximo mes de* ***mayo.*** *Esperemos que esta vez vaya en serio.*

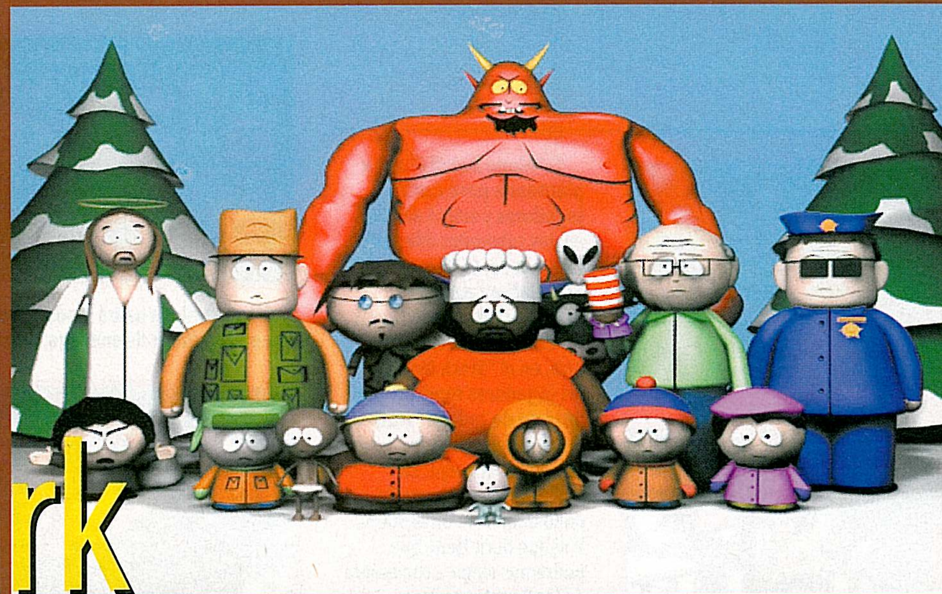
### HASTA LUEGO «ROADSTERS»



*Otro juego que no cumple con sus promesas. Cuando parecía que* ***Titus*** *estaba a punto de lanzar «Roadsters 99», jarro de agua fría al canto. La compañía francesa nos ha confesado que se guardan su juego de carreras durante unas semanas para darle los últimos retoques. Esperemos que no tarden mucho en tenerlo a punto.*

- Acclaim
- Shoot'em-up
- Enero-Feb. 99

La serie que emite Comedy Central pasa por ser de las más salvajes de la televisión americana. Aquí tenéis a todos sus protagonistas.



# South Park

## Un nuevo golpe de efecto de Acclaim

En USA ya se ha encendido la luz de aviso (al 50% le encanta al tema, el otro 50% lo condena a rabiar) con este juego. Dentro de muy poco lo veremos en uno de esos bloques del telediario donde se informa de lo que más "se lleva" en cada país. Aparecerá un tipo en la Quinta Avenida de Nueva York con «South Park» en la mano, mientras la nieve y el frío sitúan la Navidad. Y dirá que **está basado en la serie de dibujos más irreverente** que circula por allí. Más que los Simpson, más de lo imaginable. Y que algunas de sus imágenes pueden dañar vuestra sensibilidad.

Paparruchas. Más sensibilidades dañan otros juegos que no llegan al 60%. **La serie desde luego es dura pero el cartucho os va a encantar.** La prensa de medio mundo ya le ha dado portada, la del otro le prestamos crédito. **«South Park» es un shooter en perspectiva primera persona construido en un entorno poligonal 3D.** Si lo veis con tarjeta de expansión, los gráficos crecerán hasta el nivel de «Turok 2». De hecho **Iguana ha utilizado el engine del cazadinosaurios para dar vida a «South Park»**. Pero lo mejor será el humor, casi satírico, con que está planteado todo. **Las armas son una locura, absolutamente absurdas, los personajes son especiales, los escenarios sorprenden** y todo junto forma una mezcla que huele a genialidad. En USA, el corresponsal del telediario ya se ha ido a comprar su «South Park». Aquí tendrá que esperar al menos hasta finales de enero...

***Puede que su planteamiento no sea original, pero todo lo demás os va a impactar.***



▲ El ejército enemigo está formado por gallinas que os pondrán los pelos de punta.



▲ Se espera que los diálogos (de risa) entre los chavales lleguen en español.



▲ En la primera fase tendremos que localizar a los miembros de la pandilla.



▲ ¿Una gallina que lanza huevos? Pues sí, así son las armas en este juego.









## Y así se verá en modo alta resolución







▲ Estas pantallas las hemos sacado con nuestra tarjeta de memoria extra funcionando a tope. Ya veis el efecto de suavidad en los contornos que proporciona, y la nitidez de las imágenes, pero mucho nos tememos que con la niebla no habrá quién pueda.

### Primera impresión



- El sentido del humor es (negro) buenísimo. Veréis cosas que jamás habréis visto en otro lado.

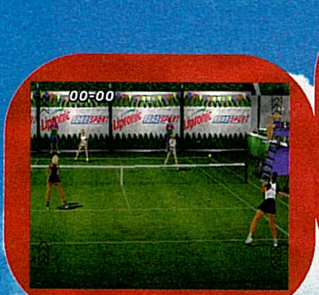


- Por la parte técnica, hay que mejorar lo de la niebla. Y por la otra, algunos detalles son pelín duros.




# Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.












**SUPERJUEGOS: 92%**

**"ALL STAR TENNIS´99 Tiene todos los ingredientes necesarios para lograr un gran éxito entre los aficionados".**

" Nota de la Versión PlayStation ".



**HOBBY CONSOLAS: 91%**

**Un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le comvierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.**

" Nota de la Versión PlayStation ".












Disponible también en




UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es



- Infogrames
- Plataformas
- Enero 99



▲ En el juego podréis cambiar entre Bugs y su chica, Lola.



▲ En algunos niveles, Bugs Bunny luchará contra el scroll.



▲ La pinta que tienen los gráficos en color es fantástica.



▲ Por el juego desfilarán multitud de personajes Warner.

# Bugs & Lola Bunny

## El conejo de la suerte se apunta al color

Llegan grandes noticias desde el cuartel general de Infogrames. No sólo está a punto de salir «Bugs & Lola Bunny», sino que además ya podemos ofreceros las primeras imágenes del juego a todo color. La aventura del bicho de la Warner pertenecerá al grupo de juegos con **"Dual Engine"**, es decir, que en el mismo cartucho vendrá una **versión para la portátil normal y otra en 56 colores para la GB Color.**

Como podéis ver, el aspecto que presentan las plataformas y las fases de scroll es formidable, con una calidad gráfica que pocas veces habíamos visto en un juego para la pequeña de Nintendo. Así que es de esperar que Bugs Bunny, su novia Lola y el resto de **personajes Warner que desfilarán por sus cinco mundos** se conviertan en unos de los grandes protagonistas del próximo día de Reyes.

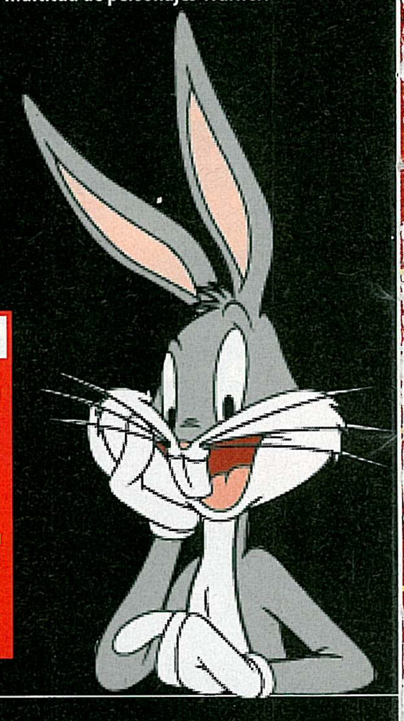
### Nuestra opinión

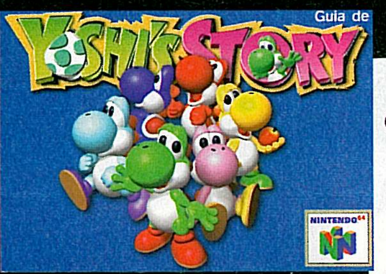


La gracia de los personajes Warner, combinada con la experiencia de Infogrames: una mezcla explosiva.



¿Otro juego más de plataformas con protagonista simpático? Ojalá Bugs Bunny nos sorprenda con algo nuevo.






*Llévate gratis esta guía con los textos de pantalla de «Yoshi´s Story» traducidos al castellano.*



Y ADEMAS

SI YA HAS LLAMADO PARA SOLICITAR TU GUIA TODAVIA PODRAS CONSEGUIR ESTE PELUCHE DE LA SIGUIENTE MANERA*

Rellena esta tarjeta con tus datos. + Busca en tu Kiosco la revista Nintendo Acción. Recorta uno de los cupones de Yoshi que aparecerá en todas las revistas de Mayo a Enero del 99 = Envíanos la tarjeta y el cupón en el sobre que se incluye en la caja y obtendrás este fantástico peluche.

| | |
|---|---|
| NOMBRE | |
| APELLIDOS | |
| Nº DE SOCIO | |
| Nº DE TELÉFONO | |

(*) Es obligatorio haber pedido previamente la guía del juego vía teléfono, comunicando tu código secreto al Club Nintendo.

## PARTICIPA Y CONSIGUE CON Nintendo Acción ESTE SIMPÁTICO MUÑECO DE PELUCHE DE YOSHI

### PASOS PARA GANAR EL PELUCHE DE YOSHI

1. Dentro de todos los cartuchos de «Yoshi´s Story» encontrarás **una tarjeta y un sobre.** Pon mucha atención, porque son tu pasaporte para conseguir dos estupendos regalos.
2. LLama al **902 32 32 64**, y di el código secreto que encontrarás al abrir tu tarjeta. Con esta operación te llevarás **gratis la guía con los textos de pantalla de «Yoshi´s Story» traducidos al castellano.**
   Además te harán socio del Club Nintendo. **Este paso es imprescindible para conseguir el peluche.**
3. Y ahora viene lo mejor. **Rellena la tarjeta con tus datos y recorta cualquiera de los cupones** que aparecerán en todos los números de Nintendo Acción hasta Enero del 99. **Mete la tarjeta y el cupón en el sobre, y envíalo al Club Nintendo.** En breve recibirás un genuino peluche de Yoshi.



### BASES DE LA PROMOCIÓN

- Para poder participar en esta promoción has de ser socio del Club Nintendo. Si aún no lo eres, sólo con tu llamada te daremos de alta inmediatamente. Ser socio es totalmente gratuito y permite obtener mayores ventajas que otros usuarios de Nintendo, como recibir información reservada, catálogos de producto, material exclusivo para socios, participar en concursos y promociones, y lo más importante, acceder al servicio de información del Club Nintendo.
- Promoción válida desde el mes de abril de 1998 hasta el día 31 de enero de 1999.
- El Club Nintendo permanecerá cerrado durante el mes de agosto, por lo que no se atenderán las llamadas en este mes.
- Esta promoción está dirigida al consumidor final. Quedan, por tanto excluidos los empleados de Nintendo España, proveedores directos e indirectos y cualquier empresa que comercialice productos Nintendo, así como sus empleados.
- Los datos facilitados a Nintendo España, S.A. serán incorporados a un fichero automatizado y destinados a ofrecerte productos de tu interés. Si deseas acceder, rectificar o cancelar tus datos, comunícanoslo mediante carta certificada a Nintendo España, S. A. Calle Azalea, 1. Edificio D. Miniparc I. El Soto de la Moraleja. 28109 Alcobendas, Madrid.
- No se aceptarán fotocopias de la tarjeta o del cupón de la revista Nintendo Acción. El cupón de la revista Nintendo Acción sin la tarjeta de código 64 no da derecho a ningún regalo. Para poder recibir el peluche, es obligatorio haber pedido previamente la guía de juego vía teléfono, comunicando tu código secreto al Club Nintendo.
- Cada persona podrá participar una sola vez en esta promoción.
- La participación en esta promoción implica la aceptación total de sus bases.

CUPÓN YOSHI'S STORY
Nintendo Acción
ENERO 99

YOSHI'S STORY


¿QUIÉN SERÁ EL CAMPEÓN MUNDIAL?
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 equipos, 22 pilotos,
17 circuitos originales.
Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997.
Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto, estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica.
Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™.
Para 1 ó 2 jugadores.
Exclusivo para Nintendo® 64.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
NINTENDO 64
Nintendo®
www.nintendo.es
© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD./PARADIGM ENTERTAINMENT INC. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1998 Nintendo Co., Ltd.

# NOVEDADES EN EL CAMPEONATO de F-1 WORLD GRAND PRIX



Ante la masiva participación en el campeonato, hemos decidido no sólo premiar a los tres primeros sino a los cien mejores pilotos de España.

## Los CIEN primeros GANARÁN como mínimo un juego.







www.nintendo.es

# AMPLIAMOS EL NÚMERO DE GANADORES
## LOS 100 PRIMEROS TIENEN REGALO SEGURO




Regalamos más **1.000.000** de pesetas en premios

## JUEGA

Haz el mejor tiempo posible en el siguiente modo de juego:






- Modo Time Trial
- Circuito de Jerez (Grand Prix de Europa)
- Elige el nivel de dificultad, el equipo, el coche y los parámetros que quieras.

## LLAMA




Comprueba que el tiempo de tu mejor vuelta esté guardado en la memoria de tu cartucho y llama al Club Nintendo.
Comunícales tu número de registro, tu mejor tiempo en el circuito de Jerez (Grand Prix de Europa) y te dirán al instante tu clasificación...

Aqui figuraran los tiempos que debes comunicarnos.

## GANA

**PRIMER PREMIO:** El mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 300.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un equipamiento completo para poder empezar a hacer Karting (un kart de competición con garaje gratuito durante un año en el circuito de Karting más cercano a su casa, 3 juegos de neumáticos, un mono, unos guantes, unas botas y un casco personalizado)
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

**SEGUNDO PREMIO:** El segundo mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 150.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un día para probar el Karting con tres amigos en el circuito más cercano a su casa.
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

**TERCER PREMIO:** El tercer mejor piloto de España podrá elegir entre recibir 64.000 Ptas. en efectivo o recibir un lote compuesto de:
- Un volante modelo LX4 de Gamester para tu Nintendo 64
- 100.000 Ptas. (valor PVP recomendado) en productos de Nintendo España

**DEL CUARTO AL 100:** Un juego de Nintendo 64 a elegir en el catálogo de Nintendo España, S.A.

Si tienes cualquier duda sobre este campeonato puedes llamar al teléfono del Servicio de Atención al Consumidor del Club Nintendo (902 11 70 45 ó 91 659 74 47 para los usuarios de Madrid) donde responderán a todas tus dudas.

IMPORTANTE : para regístrate y participar en el campeonato sólo podrás llamar al teléfono que aparece en la Tarjeta de Registro que encontrarás dentro de la caja de F-1 World Grand Prix. Bases depositadas ante Notario.

La entrada del juego *pone los pelos de punta. Adam Drake, el soldado creado por ingeniería genética protagonista de la aventura, es lanzado a la Tierra desde el espacio exterior como última esperanza de la humanidad. La madre de todos los aliens casi acaba con sus planes antes de empezar.*

# BODY HARVEST

## Acción a golpe de aventura

NINTENDO 64
GREMLIN (DMA)
ACCIÓN-AVENTURA
96 MEGAS
5 NIVELES
BATERÍA: SÍ

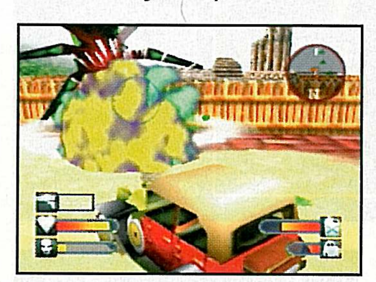



En la jerga, «**Body Harvest» es un tapado, un juego que entra sin florituras,** sin hacerse notar, y **termina triunfando en las listas de éxitos.** Si fuera una película de cine, la primera impresión sería "ésta, cuando salga en vídeo", pero como habéis tenido la suerte de leer nuestro comentario, lo suyo sería que os pasaseis por el cine.

### *La historia es muy buena y el desarrollo acompaña*

En el juego de DMA adoptamos el papel de un soldado creado por ingeniería genética con el objetivo de salvar la Tierra de la invasión alien. Pero como el mal extraterrestre hace tiempo que estaba instalado en el planeta, los científicos han llevado a nuestro hombre unos cuantos años atrás en el tiempo, para empezar a eliminar bichos desde la base.

Los **escenarios aparecen en 3D, limpitos de gráficos y ambientados con lo justo, pero enormes** y con amplísimas posibilidades de juego. La primera (posibilidad) es acabar con los monstruos. Ahí es donde **«Body Harvest» saca su carácter shoot´em up,** que ya no abandona hasta el final. Hay que liarse a tiro limpio, vía perspectiva pseudosubjetiva con punto de mira en pantalla, para deshacerse de la primera hornada. **Enseguida llega la exploración.** En cada mundo hay pueblecitos enlazados con caminos o carreteras. Nuestro objetivo es ahora buscar pistas, que encontraremos dentro de algunas casas, casi siempre de boca de sus habitantes. Así resolveremos algunos puzzles y obtendremos información que nos llevará hasta otro punto del mapa. Tercera clave de «Body Harvest». **Para movernos utilizaremos vehículos que se corresponden a la época que estamos atravesando.** Y el "garage" incluye desde coches clásicos hasta aviones, pasando por taxis, camiones, tanques, bulldozers... Todos armados hasta los dientes, y luciendo un diseño brillante, además de nitidez, definición, muchos detalles y movimientos a la altura.



La suavidad de las animaciones de Adam no coinciden con su grado de precisión.



La acción alcanza cotas muy altas en el juego, y siempre rezuma mucha espectacularidad.

**El desarrollo de «Body Harvest» es atractivo y muy jugable, pero exige habilidad e inteligencia.**

## De Grecia a Siberia en 75 años



**GRECIA, 1916:** *El paisaje es desértico, montañoso y rodeado de agua por todas partes. Incluye tres niveles.*



**JAVA, 1941:** *Cambia el terreno y llegan nuevos enemigos. Tenéis selva para aburrir. Cuatro niveles esta vez.*



**USA, 1966:** *¿Preparados para poneros a los mandos de furgonetas de policía o taxis? Pues todo vuestro...*



**SIBERIA, 1991:** *Del Imperio Ruso saltaremos a la fase final, una pelea con los malos en su terreno: el espacio.*



*El tanque es el vehículo más potente y duro del primer nivel. Cuando lo conseguimos, no tiene rival.*

*En la sala central de la nave-base obtenemos información de la zona, la forma de control...*

### La técnica falla un poco, pero...

Podremos seguir el juego desde tres perspectivas: una aérea, otra en tercera persona para no perder un sólo detalle, y una última que muestra un punto de mira con zoom desde el que plantar cara a los enemigos. Hasta aquí todo es perfecto, porque el intercambio de vistas está bien resuelto y las cámaras se pueden manejar manualmente. Los problemillas empiezan en los **movimientos rígidos de nuestro soldado,** no tan ágiles como debieran y algo imprecisos; continúan con la **dichosa niebla, que se corta con un cuchillo** y perjudica la jugabilidad, y por fin termina en el nivel de dificultad, o más bien en la **inexistencia de puntos para salvar una partida a la mitad.** Cada vez que acabamos un nivel (y eso supone cepillarse a un enemigo final, y seguir muchos pasos para dar con todas las pistas), tenemos una opción para grabar el juego. Pero antes no hay nada. Y puede transcurrir una hora entre un punto y otro. Una hora de perfección, por mucho que los monstruos nos cedan su corazón a la que caen. Menos mal que la historia nos atrapa como una poderosa ventosa de la que es difícil escapar.

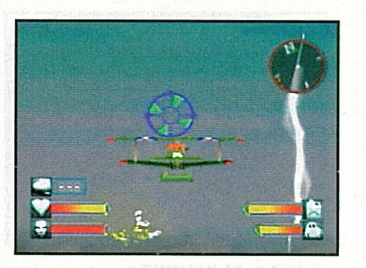


*Algunos bichos nos ceden su corazón cuando caen. Fuente de energía extra.*

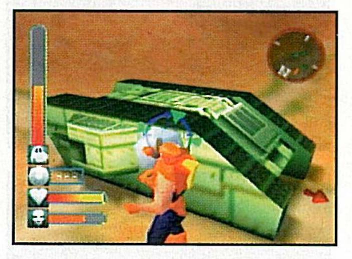
*Para pilotar el avión, antes hay que superar el entrenamiento.*

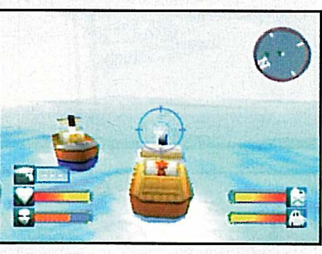












**Podemos controlar más de 60 vehículos a lo largo del juego,** *pero no nos cabían todos en esta columna. Así que aquí tenéis unos cuantos, para que veáis de qué va el asunto. Empezamos con coches clásicos, y después saltamos a los jeeps, tanques y otros carros militares, o volamos (aviones y helicópteros, con lección previa), o montamos en moto, o conducimos taxis, coches de policía o ambulancias... El control es más o menos el mismo en todos. Por lo que hemos comprobado, sólo les diferencia la velocidad y el nivel de resistencia a los impactos alienígenas. El detalle y la exquisita definición son iguales para todos.*



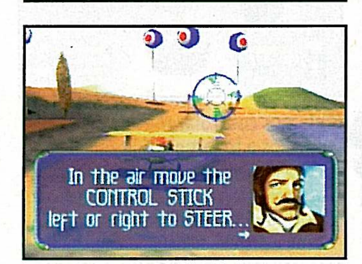




**CLAVE 1: EL TANQUE** *En cada nivel hay un vehículo con el que nos enfrentamos al enemigo principal. Para descubrirlo, hay que llevar a cabo una serie de acciones. En este caso, buscar la llave que abre el depósito, utilizarla desde el inventario y...¡tachán!*








**CLAVE 2: LA AVIONETA** *Es el transporte final del último nivel de Grecia. Cuando os hagáis con ella, el instructor de vuelo os ofrecerá clases gratis: aceptad su oferta, es realmente divertida. Después toca lo peor, un vuelo transoceánico para localizar el escudo alienígena y batirse el cobre con el enemigo más duro de esta primera fase.*

## Puzzles para mentes inquietas





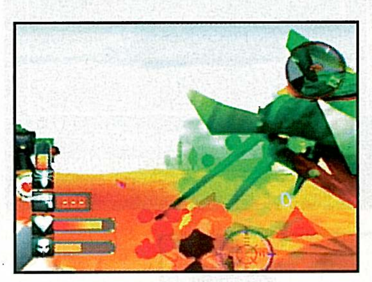




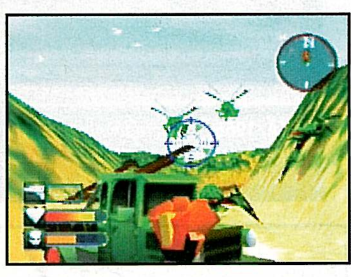




*El juego está lleno de puzzles de lo más diverso. En general* ***giran alrededor de una pieza que colocada en la posición y lugar correctos baja un puente,*** *abre una compuerta o hace surgir un templo de entre las aguas. La claves es* ***buscar bien en todas las casas que entréis.***



*En el menú de opciones podemos elegir entre jugar con sangre o dejarlo todo en verde.*



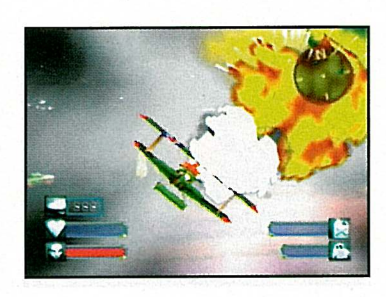
*Si el armamento del coche no os convence, podéis bajar y parapetaos tras él.*




*Siempre es posible consultar el inventario y elegir el item o arma que necesitemos.*



***A lo largo del juego pilotamos más de 60 vehículos diferentes, y nos enfrentamos a 70 tipos de aliens muy feos.***



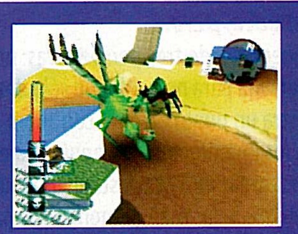
## ¿Cómo se juega a «Body Harvest»?




**DAISY INFORMA** *Recibimos información continua desde la nave. Es muy general, pero ayuda.*




**CHEQUEA EL MAPA** *Es vital para la aventura. Muestra los lugares donde viajar, las carreteras, el objetivo...*



**ATACAN SIN PIEDAD** *A cada paso aparecen nuevos monstruos. Liquidadlos o lo devorarán todo.*



**BUSCA UN COCHE** *Necesitáis un transporte para trasladaros. Vale también para atacar a los aliens.*




**HABLA CON ELLOS** *Aunque en inglés, los diálogos son facilitos. Enseguida obtendréis pistas.*




**BUSCA COSAS** *No salgáis de casa sin investigarlo todo. En los barriles suele haber energía extra.*



**MIRA EN LOS COFRES** *Un cofre significa item especial: llaves, algún tipo de munición extra...*



**CAMBIA DE VEHÍCULO** *Os hará falta. No todos sirven para todo, y además la gasolina se gasta.*

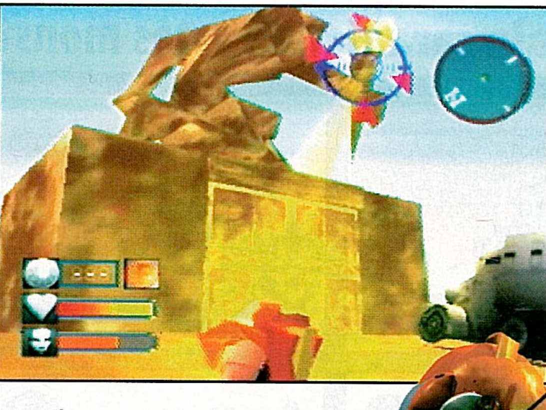


En la fase de Siberia pilotamos un helicóptero de doble hélice capaz de llevarnos donde sea.





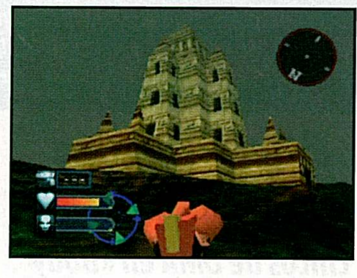




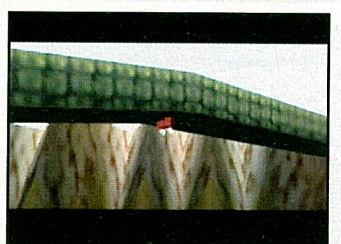
Un ejemplo de puzzle: hay que abrir la puerta que está bajo la estatua para encontrar el túnel que nos lleva al otro lado. ¿Cómo lo haremos? Fácil, el escudo solar debe prender la llama.

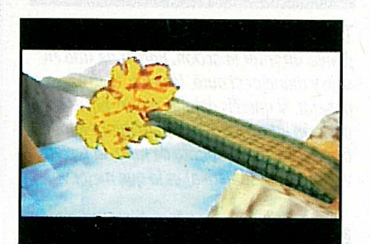
**Gráficamente, el juego es de notable, y no subimos la nota por culpa de la tupida niebla.**



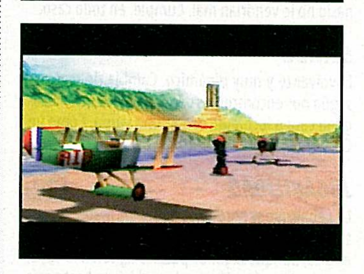














**El Caballero Negro es un tipo de lo más entrometido** *que trata por todos los medios de fastidiar los planes de Adam. Aparece y desaparece trayendo el caos y la destrucción. Por su culpa, la misión se complica desde el principio. Ese puente que cae bajo el efecto de la dinamita o el aerodromo volando por los aires nos obligan a aguzar el ingenio y buscar soluciones por otro lado. ¿Y quién es realmente el dichoso caballero? Pues las malas lenguas dicen que es el hermano gemelo de Adam, que ha cambiado de cera, que ha viajado al otro lado de la fuerza. Pero, ¿conseguiremos hacerle ver la luz a lo largo del juego?*

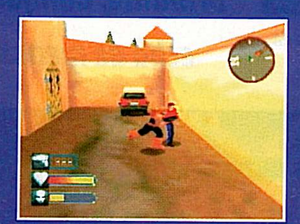




**LEE LOS CARTELES** *Hay que recavar información de cualquier lado. A veces las señales resultan útiles.*



**LUCHA EN LA CARRETERA** *El viaje está lleno de tropiezos. Con el coche es fácil disparar y protege mejor.*



**ENCONTRARÁS HUMANOS** *Pero éstos no os darán información. Sólo intentad que no mueran.*

**ESTOS SÍ HABLAN** *Si queréis datos, buscadlos dentro de las casas. La claves es charlar con sus habitantes.*



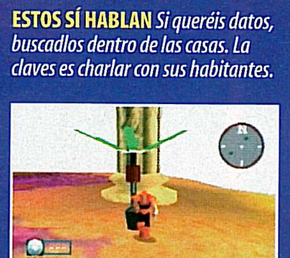
**¿NATACIÓN? LO JUSTO** *El traje es incompatible con el agua. Podéis nadar pero sólo en emergencias.*



**CUIDADO CON AHOGARTE** *Primero cae el coche, después la barra de energía extra, y luego todo lo demás.*



**ENEMIGO FINAL** *No es tan difícil como lo pintan; lo realmente complicado es llegar hasta él.*



**SALVA TU PARTIDA** *Este punto salvador sólo aparece al final del nivel. Vale pero es insuficiente.*



**Tres son las perspectivas** *desde las que podéis afrontar la acción. Para ir de sitio en sitio y manejar el auto, la mejor es la aérea o general. Si queréis detalle, podéis pasar a la posición intermedia, y para fulminar a los bichos con vuestro punto de mira, la tercera vista (pseudosubjetiva) es la que mejor va.*

## El Análisis

### GRÁFICOS




Los escenarios son enormes pero aparecen algo desdibujados. Por contra, cada nivel presenta un look diferente, con nuevos efectos y colores, pero mucha niebla. Los vehículos están bien diseñados, con todo lujo de detalles.

### MOVIMIENTOS




Los coches, bien, en la línea. Adam, el soldado, pelín rígido. Un poco de tres uno o algo de gimnasio no le vendrían mal. Cumple, en todo caso.

### SONIDO




Envolvente y muy dinámico. Cambia de melodía según nos encontremos caminando, dentro de alguna casa o luchando contra una jauría. Como un CD, pero en cartucho.

### JUGABILIDAD




Le penalizamos porque no podemos grabar la partida en mitad de una fase. El nivel de dificultad no es alto, aunque algunos puzzles agobien lo suyo, pero no tener opción a salvar el juego hasta que acabemos un nivel es exigirnos demasiado.

### ENTRETENIMIENTO




Lo pasaréis pipa entre shoot´em ups, puzzles, aventuras, exploración y géneros y géneros. Lo malo es que está en inglés, y hace falta hablar con la gente para salir adelante.

**TOTAL 89**

- *El* **argumento es de lo más peliculero, y atrapa rápidamente.** *Muy bien la mezcla de géneros.*
- **Sonido exquisito.** *Te traslada a una sala de cine con sistema Dolby. Cambia para meterte en la acción.*
- **Los vehículos** *tiene derecho a su ratito de gloria. Están muy bien hechos y se mueven y suenan como corresponde.*
- *Los puzzles son el condimento indispensable. Le dan gracia al asunto y ponen en más de un aprieto al jugador.* **Mejor estarían en español, desde luego.**

## Qué mala cara tienen estos monstruos



















*Aquí tenéis los más* **genuinos representantes de las 70 especies alienígenas** *que os las harán pasar canutas en el juego. Los hay de todo tipo, aunque todos con cara de vinagre, como si hubieran tenido un mal día. Por cierto,* **los más feos son los que menos resistencia ofrecen,** *como los enemigos finales, que caen con dos o tres golpecitos.*



*Increíbles efectos gráficos salpican de vez en cuando la pantalla, pero esa niebla...*

***Más de dos años han estado trabajando los chicos de DMA en «Body Harvest». El resultado es brillante, aunque aún se echa de menos algo.***



*Podemos cambiar de vehículo en cualquier momento, y pilotar hasta una moto.*







# GLOVER

## Agárralo como puedas

**Alrededor del castillo** *están esparcidas las entradas a los seis mundos donde cayeron los cristales mágicos (transformados por Glover en pelotas de goma). Cada mundo presenta tres niveles, uno de jefe final y otro de bonus. El objetivo es devolver cada pelota al castillo visitando todas las fases. Sólo así se abrirá la puerta a un nuevo mundo.*

NINTENDO 64
HASBRO-INTERACTIVE STUDIOS
PUZZLE 3D
64 MEGAS
6 MUNDOS
BATERÍA: SÍ




El planteamiento de «Glover» es muy particular. No todos los días tiene uno la **oportunidad de controlar a un guante que a su vez hace de niñera de una escurridiza e inquieta pelotita.** El es **Glover, el guante bueno.** El malo cayó en la caldera del mago y creció y se puso verde, y ahora quiere acabar con el bueno. Alrededor de este dúo hay un **castillo embrujado, puerta de entrada de seis grandes niveles, hay puzzles, hay gracia, y hay originalidad.**

Guante y bola forman equipo redondo y conjuntado. Ambos tienen que **recorrer juntitos los siete niveles** (más las correspondientes subfases) que les separan de un final feliz. Y eso significa **superar unas cuantas trabas en forma de puzzle** que impiden el avance. Casi todas las resolvéis presionando unos **interruptores que abren puertas o hacen aparecer puentes o activan una maquinaria,** siempre a cierta distancia de donde os encontráis.

### *Un tipo Mario, para que nos entendamos*

El estilo y la ambientación de «Glover» recuerdan al del gran Mario. Como en el juego de Nintendo, el castillo hace de nexo de unión entre las diferentes fases. Los **decorados lucen diseño 3D muy colorista,** pero con poca "chicha". Y en cuanto a los movimientos del guante, a pesar de su suavidad tampoco ofrecen nada realmente original. Si acaso cuando andan en pareja, guante y pelota, os divertiréis haciendo botar la bola, lanzándola lejos o simplemente acompañándola a lo largo de cada fase. Esta extraña pareja **también os puede recordar al dúo Banjo-Kazooie.** Bueno, salvando las distancias, ya veis que «Glover» no es el primero en poner en jaque a dos personajes a la vez. En todo caso aquí **el equipo se puede separar en cuanto lo necesitéis.** Si hay peligro delante, mejor afrontarlo con el guante. Pero si la pelota se cae o se pincha, adiós a «Glover».

Y esto es lo que da de sí esta nueva aventura 3D que sale para N64. Esta vez los protagonistas no son muy corrientes, aunque siguen rezumando simpatía; **la idea es divertida pero el desarrollo se hace algo lento,** y aunque promete vida eterna, por su extensión y fases en juego, los puzzles tampoco os complicarán la vida por su corte más bien infantil.



**MUCHAS ANIMACIONES** *Aquí tenéis una buena muestra de las acciones que puede realizar Glover. Tanto en solitario como con la pelota, destaca la suavidad con que están ejecutadas, y también la versatilidad de movimientos de nuestros amigos. Aunque parezca lo contrario, todos son fáciles de ejecutar y en cuanto le cojáis el tranquillo, os olvidaréis incluso de las instrucciones.*

## Pulsa y se hará el milagro





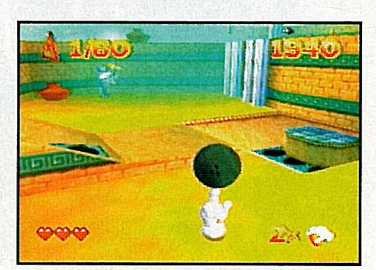
*Los* **interruptores son la clave** *para seguir avanzando. Los hay de dos tipos: unos tienen* **aspecto de diana**, *y pueden estar en el suelo o en una pared. Basta con* **arrojarles la pelota** *para activarlos. Los de* **forma de estrella** *requieren un buen puñetazo y sus efectos se notan enseguida: se* **abre un cofre, una puerta, aparece una plataforma...**



*Los garibs son cartas mágicas que dan vidas extra y permiten acceder a fases de bonus.*



*Vuestro objetivo es recuperar las siete bolas de cristal que se han esparcido por el reino.*



*La pelota se transforma en bola de hierro, diamante o de bolera.*



*Las habilidades de Glover incluyen arrastrarse y pasar por los lugares más inverosímiles. Más a la derecha le podéis ver luchando contra un jefe final.*




### *Una idea divertida y un protagonista singular dan forma a «Glover».*




*Los escenarios están llenos de peligros. Si lo veis complicado, avanzad primero con Glover.*

## Pócimas y bebedizos mágicos






*Con las pócimas podéis resolver algunos problemillas del juego. Hay seis en total: una hace* **grande y fuerte a Glover, otra le da hipervelocidad, otra le permite subirse por las paredes, y convertir en rana a los enemigos, o en polvo, o ponerle a volar.** *Por supuesto son de efectos limitados.*




**Aunque hemos dicho que los movimientos son fáciles de hacer** *no estará de más que entrenéis un poco antes de lanzaros a la aventura. Por eso «Glover» incluye un modo práctica donde enseguida os haréis con los mandos.*

## El Análisis

**GRÁFICOS**




El diseño sigue un tono simpático, resuelto con gracia. Pero se echa en falta algo más de variedad y en general más elementos en el escenario.

**MOVIMIENTOS**




Las animaciones son brillantes, y dan vida propia a pelota y guante. Salen fácil, aunque requieren algo de práctica, pero tampoco son tan originales como las pintan.

**SONIDO**




La melodía no es precisamente de Verdi, pero en gustos no hay nada escrito y técnicamente cumple, como los FX, éstos muy normalitos.

**JUGABILIDAD**




Al final resulta fácil memorizar (y ejecutar) los casi ilimitados movimientos de la pareja, pero nunca tendréis un control 100% de la situación. Y respecto a la dificultad, se avanza bien y se puede guardar.

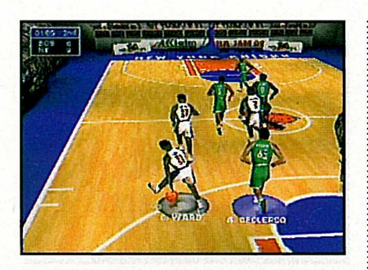
**ENTRETENIMIENTO**



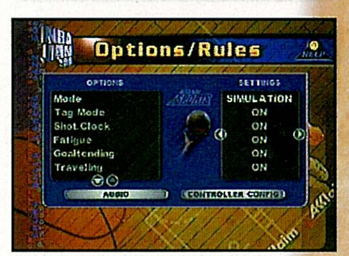

En general le falta más movimiento, un desarrollo más ágil y divertido, pero desde luego la idea es atractiva, sobre todo para los más pequeños.

**TOTAL 86**

- *El* **diseño y animaciones de los personajes** *destacan sobre el resto. Glover se gana a pulso nuestra simpatía, aunque la pelota no quiera estarse quieta.*
- **El estilo de juego está muy visto.** *Lo de los puzzles/aventura en escenarios 3D ya huele un poco, y si además le añades movimientos tipo Mario...*
- **Por si acaso el juego se hace corto,** *se ha incluido un modo "contrarreloj" en el que tendréis que completar un nivel que ya hayáis hecho en un tiempo determinado.*
- *No es lo que se dice un juego adulto: los desafíos que plantea se adaptan mejor a los* **"novatos" del puzzle.**






**El realismo es el punto fuerte** *de NBA Jam. El juego ha sido diseñado con todo lujo de detalles, y eso incluye imitar los movimientos más típicos de las estrellas del basket, jugar los partidos a la hora y el día que marca el calendario de la NBA, reflejar los datos y estadísticas de todos los jugadores... Da igual el modo de juego que elijamos. Estamos ante un cartucho absolutamente profesional.*

# NBA JAM 99

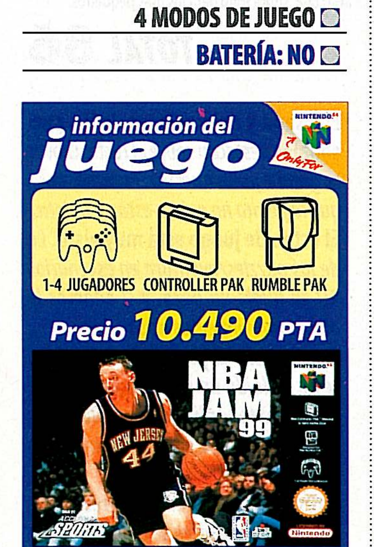
## Del parquet al **cielo**

NINTENDO 64
ACCLAIM-IGUANA
DEPORTIVO
96 MEGAS
4 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: NO

información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 10.490 PTA




Cuando **nos enteramos que la serie JAM se había pasado al "simulacionismo"**, por aquí quién más quién menos se echó las manos a la cabeza. ¿Cómo íbamos a pasar del arcade "dos contra dos" a un simulador con todos los jugadores en pista? No nos fiábamos mucho del resultado, pero afortunadamente la sorpresa ha sido morrocotuda cuando hemos visto el nuevo y recién pulido «NBA Jam 99». Sin duda un pedazo de juego.

### *Máximo realismo y detalle*

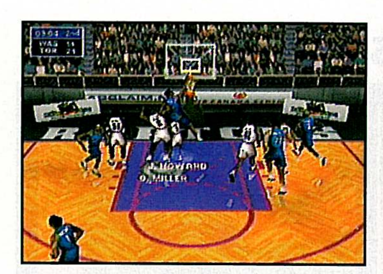
¿Que por qué nos ha convencido tan rápidamente? Porque basta un simple vistazo para adivinar que estamos ante **el juego de basket más completo jamás diseñado.** Y también porque no se ha olvidado de sus orígenes: no sólo simula la profesionalísima liga americana con todo detalle, sino que además **incluye un modo Jam en el que podemos competir con las reglas "de siempre"**.

En todo caso el show se plantea esta vez con **partidos de cinco contra cinco, protagonizados por un trabajado grado de detalle y una resolución técnica impresionante.** Iguana está tirando la casa por la ventana a la hora de "imitar" fenómenos deportivos yanquis. Aquí, como en el Breakaway, **si un jugador se caracteriza por machacar el aro de una forma, o por su habilidad en el pase, así se presentará en el juego.**

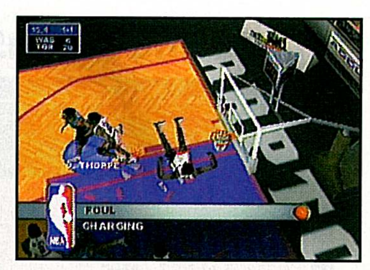
El **engine mueve el partido de forma ágil y muy jugable.** Ojo, no es del tipo arcade rápido y mortal. Más bien de elegir jugada, ver el desmarque, luchar para ganar una buena posición, y meterse en los playoffs. **El control es un punto a nuestro favor.** Sigue valiendo el pase con el botón Z y después los C amarillos. **Parece rígido pero facilita la jugada y pone orden.** Eso sí, hay que cogerle el tranquillo.

**La técnica completa la fiesta Jam 99.** Los jugadores aparecen con formas redondeadas y suaves, y las animaciones están bien rematadas. Sea cual sea la vista que elijamos, **el partido se desarrolla de forma fluida y ágil,** aunque las cámaras cenitales no alcancen la calidad del resto.

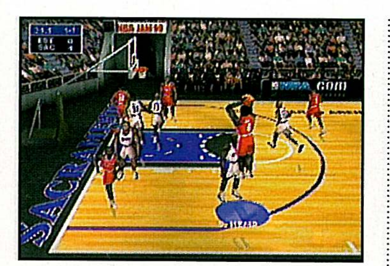
Y si además os sentís tentados por hacer de entrenador, Jam 99 os da la oportunidad de definir estrategias, traspasar jugadores o crearos a un superman. Justo lo que faltaba.



La información es muy completa: siempre sabréis quién es el jugador que controláis.

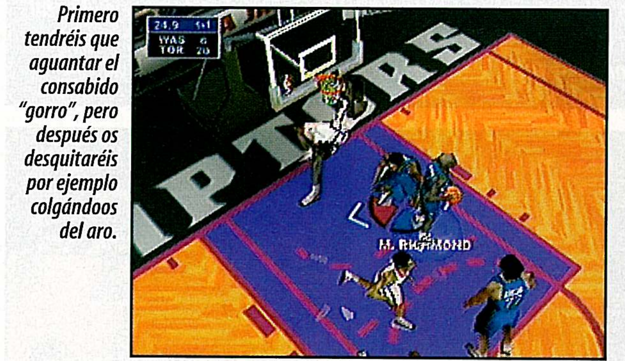


Los jugadores actúan como en un partido de verdad. Esto es falta aquí en Honolulu.

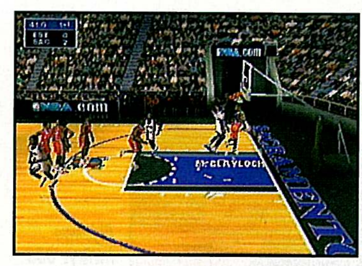


Para acertar el triple hay que soltar el botón justo en la máxima elevación del jugador.

Primero tendréis que aguantar el consabido "gorro", pero después os desquitaréis por ejemplo colgándoos del aro.







En el modo Jam conseguiremos canastas inverosímiles... con un pelín de práctica.

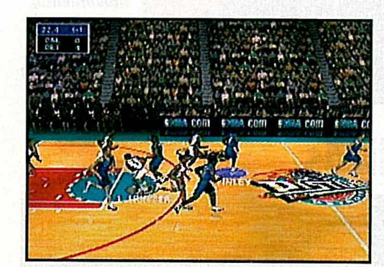


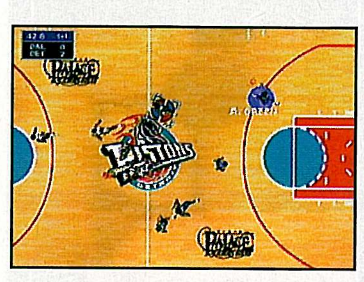
El base esconde el balón y prepara la jugada. Atentos a lo que está ocurriendo en la zona.



La vista cenital recoge gran parte de la cancha, pero no resulta demasiado jugable.

**«NBA Jam 99» es posiblemente el juego de basket más completo que encontraréis en Nintendo 64.**





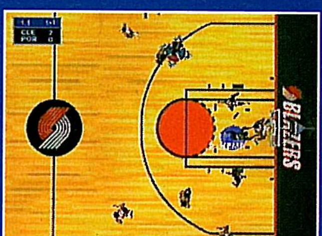


Al principio os costará encestar (y ganar), pero enseguida sabréis hacer cosas como ésta.

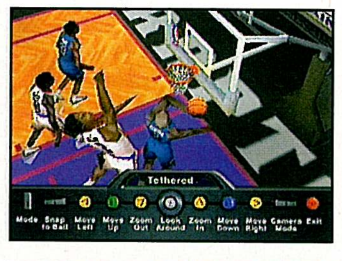
## ¿Qué cámara prefieres?

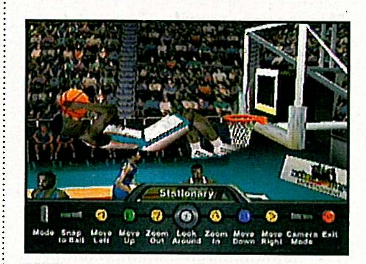


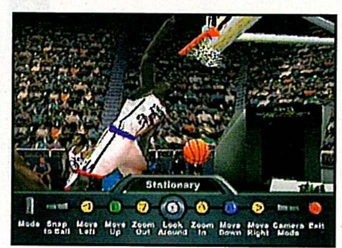




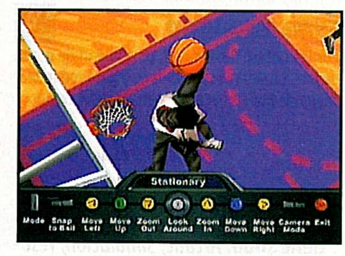
**Ocho cámaras y posibilidad de fabricaros una a medida.** Por opciones que no quede. Además, los diseñadores casi han dado en la diana. Porque **sólo las vistas cenitales resultan un poco más engorrosas.** El resto sigue el partido a las mil maravillas y nos pone la acción en bandeja.











**El espectáculo de la NBA** se vive con mayor intensidad en las repeticiones de las mejores jugadas. En cualquier momento, paráis el juego y os sumergís en una apasionante moviola que os permitirá disfrutar de cada detalle, cada movimiento, desde todos los ángulos posibles. Luego le dais caña al zoom, sí, mucho más cerca, y ¡eso sí que es un mate, campeón!







**El manager general** *se encarga de hacer un equipo compensado. Cambia unos jugadores por otros, los vende, los compra, los elige del draft (atentos al "draft de fantasía"), o simplemente los crea. Aquí los managers sois vosotros, y también los entrenadores, jugadores...*

## El Análisis

***GRÁFICOS*** 

El diseño de los jugadores es suave, redondeado, con perfiles bien definidos. Que sepáis que los gráficos están en alta resolución (sin expansión). Bueno, de cerca cantan un poco los polígonos.

***MOVIMIENTOS*** 

Suaves y fluidos. La acción se desarrolla de forma muy real, aunque si nos permitís, quizá un poco más lento de lo deseable.

***SONIDO*** 

Hemos oído buenos efectos y las voces de dos comentaristas diferentes. Eso sí, no sueltan ni un latiguillo en español.

***JUGABILIDAD*** 

Esto es basket real, del bueno, o sea que no debéis sorprenderos si vuestro primer tanteo es un poco escaso. Tenéis que explorar las posibilidades de acción y por último acostumbraros al sistema de pase.

***ENTRETENIMIENTO*** 

Por las nubes. Basket real, posibilidad de modo arcade, también de modo Jam, y para redondear la jugada podéis hacer de managers del equipo.

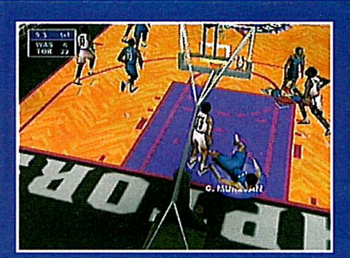
***TOTAL*** **95** 

- *El* **punto más destacado es que lo tiene todo.** *Arcade, simulación, resolución técnica y una opción manager que alarga su duración.*
- *Frente a sus rivales, «NBA Jam 99»* **ofrece una apariencia gráfica más detallada** *y un basket muy real pero también muy jugable.*
- *El* **modo de juego JAM** *no plantea un dos contra dos a tope de arcade, pero al menos deja jugar con las reglas (y efectos) del original.*
- *Casi todas las* **cámaras son garantía de jugabilidad,** *pero por si acaso podemos definir una a nuestra medida.*

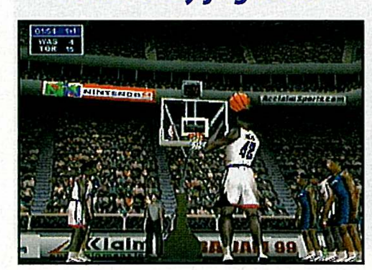
***Frente a sus rivales, este «Jam 99» ofrece un gran aspecto gráfico y un estilo muy jugable.***

## El sistema de pase

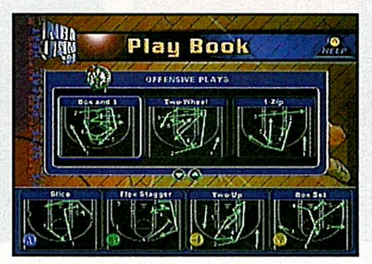




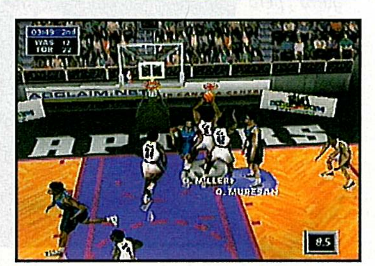
*Primero, el* ***jugador que controlamos aparece siempre sobre un círculo azul*** *(el de la CPU es gris). Segundo, con el* ***botón Z*** *a* ***cada jugador se le asignará un botón del mando.*** *Sólo hay que elegir la mejor opción de pase y...*



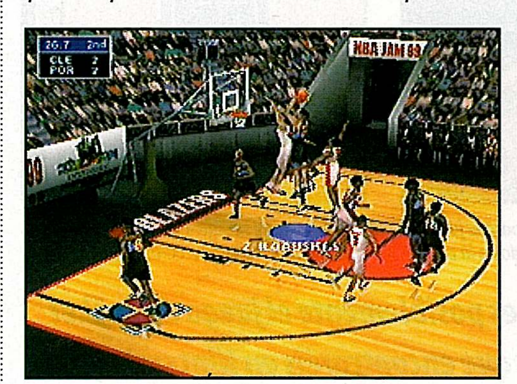
*Los tiros libres se rigen por el mismo sistema que habéis practicado en el modo "skills".*




*El libro de tácticas incluye muchas jugadas, pero vosotros sólo podéis activar cuatro.*



*Buscar la posición es difícil, por eso a veces tendréis que tirar casi de cualquier forma.*

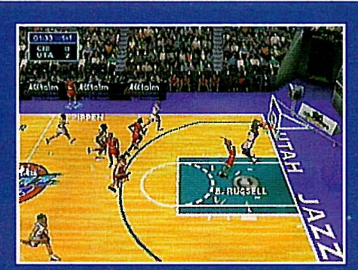


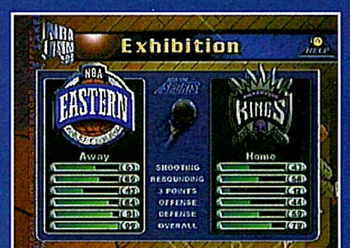


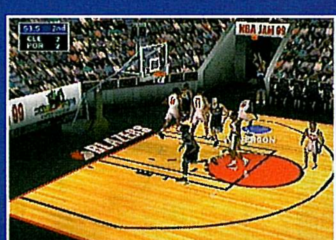
*El juego incluye 600 capturas distintas de movimiento, tomadas por el rookie de los Nets, Keith Van Horn.*

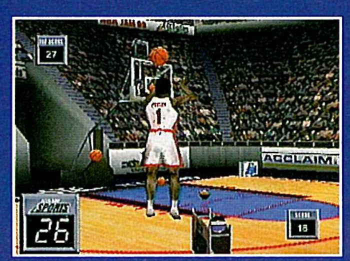
## Modos de juego para todos los públicos

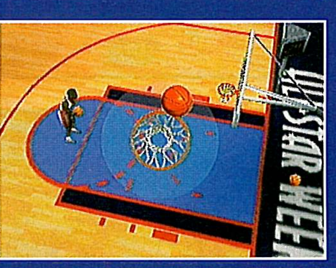








*Para empezar, lo mejor es* ***practicar los tres puntos,*** *que se ofrece al estilo fiesta NBA, y los* ***tiros libres,*** *que luego os hará falta. Una vez practicadas las "skills", podéis elegir entre* ***"NBA Play"***, *con opción para jugar una exhibición o los temibles playoffs (más todas las posibilidades de manager, calendario, estrategias);* ***"Quick Play"***, *que os traslada de inmediato a la pista; y* ***"Jam Mode"***, *donde jugáis cinco contra cinco pero con las reglas del "Jam" de toda la vida.*

# La pesadilla continua...

Juegos para consolas

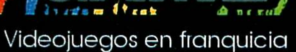
Juegos para PC

Todos los accesorios

| | | |
|---|---|---|
| Madrid: | Calle José Abascal, 16 | Tel. (91) 593.13.46 |
| Valencia: | Centro Comercial Gran Turia | |
| Quart de Poblet: | Calle Pizarro, 5 | Tel. (96) 153.75.20 |
| Algeciras: | Urb. Villa Palma, Bloque 7, Local 1 | Tel. (956) 65.78.90 |
| Las Palmas: | Alameda de Colón, 1 | Tel. (970) 81.53.57 |
| Basauri: | Plaza Arizgoiti, 9 | Tel. (94) 440.29.22 |
| Zaragoza: | Próxima Apertura | |

Http://www.globalgame-europe.com





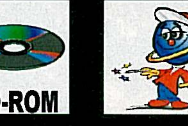










**GLOBAL GAME ESPAÑA - C/ SALAMANCA, 27**

**46005 VALENCIA - TEL. (96)373.94.71**

Unit data HARD BULL / KOLINSKY / SKY TURBO / FIRE CAT

En «Chopper Attack» *tenéis hasta ocho helicópteros diferentes a vuestra disposición. Las variaciones entre uno y otro están en la capacidad para maniobrar rápido, en el número de armas que pueden transportar y también en la resistencia de su escudo protector. Lo malo es que no se os deja cambiar de vehículo entre fase y fase, así que debéis elegir bien al principio de la partida.*

# CHOPPER ATTACK

## Vietnam sólo fue un juego de niños

NINTENDO 64
MIDWAY-SETA
SHOOTER AÉREO
96 MEGAS
8 MISIONES
BATERÍA: SÍ




Quizá recordéis un juego llamado **«Wild Choppers»** que salió hace tiempo en Japón y del que os hablamos en su día. Bueno, pues este «Chopper Attack» es el mismo cartucho que por fin llega al mercado occidental de la mano de Midway. Se trata de una **novedad en el panorama de la N64**, porque habíamos tenido desde batallas espaciales hasta dinosaurios prehistóricos, pero a excepción del mediocre «Aerofighters Assault», ningún cartucho os había metido en guerras digamos más actualizadas.

### *Armarse bien antes de entrar en combate*

El argumento se estructura en **ocho misiones diferentes.** Al principio de cada una, un aprendiz de "Arensibia" os transmite las órdenes que tenéis que cumplir, ya sea **rescatar a unos prisioneros de guerra o proteger al avión del presidente** (no os dicen si del Atleti o de vuestro país). A continuación podéis elegir uno de los ocho helicópteros disponibles, y **entrar en un supermercado de armas** donde compráis varios kilos de misiles tierra-aire, o un juego completo de bombas recién salidas del horno. **La elección de un armamento adecuado es determinante,** porque hay misiones donde casi todos los objetivos son aéreos (allí los misiles de tierra son inútiles), y otras en las que también debéis enfrentaros a fuerzas terrestres.

Cuando entráis en acción, lo hacéis en **escenarios tridimensionales en los que encontráis un relieve contundente** y un montón de vehículos enemigos con formas bien definidas, aunque también hay una **niebla clamorosa en los fondos** que le resta mucha profundidad al juego.

El **control de vuestro helicóptero es "tipo Turok",** porque los botones C os sirven para avanzar, mientras que el joystick es el que define la dirección. Y como además tenéis que utilizar el gatillo para disparar con la ametralladora, y los botones R y B para utilizar las otras armas, quizá **a algunos os pueda resultar un pelín lioso.** El **movimiento, sin embargo, tiene mucha soltura,** y la inteligencia artificial de los enemigos también ha sido bien ajustada.

Una visión general de «Chopper Attack» da un **resultado interesante,** aunque al juego le hubiera hecho falta **pulir un poco los gráficos** y quizá incluir alguna misión más. Al menos nos sirve como muestra de un género que todavía está por explotar en la Nintendo 64.

## El híper de las armas










Antes de cada misión, tenéis que comprar las armas que vais a utilizar en una tienda donde venden de todo: **misiles terrestres, aéreos, bombas, señuelos,** etc.

Vuestra **elección depende de las características de la misión,** y también del **dinero que tengáis** (al final de cada fase os pagan según el trabajo realizado).

*Las balas de la ametralladora no se gastan nunca, pero su poder de ataque no es muy alto. Donde esté un buen bombazo...*







**Konami hizo una primera aproximación a este género con «Aerofighters Assault», pero su efecto ha quedado borrado con la llegada de «Chopper Attack» y, muy pronto, la de «Knife Edge».**




*Al estallar algunas casas aparecen items que os sirven para repostar vuestro combustible.*




*Cada helicóptero puede transportar varios tipos de arma. En este caso llega hasta cinco.*




*Los helicópteros están bien hechos, pero fijaros en la niebla que aparece al fondo.*




*Si fijáis el objetivo en el punto de mira, el misil lo perseguirá hasta hacer impacto.*

## Cóctel de objetivos










Las misiones que os encomiendan en cada fase son de lo más variado, al igual que los objetivos a los que os enfrentáis. Pueden ser **aviones o helicópteros (1), construcciones terrestres (2), radares y torres de comunicaciones (3) o vehículos en movimiento (4).** Incluso tenéis que acabar con **soldados de infantería** que os disparan desde tierra.







**Antes de entrar en cada una de las ocho misiones** *recibís unas órdenes concretas y tenéis acceso a un mapa en 3D que os muestra el campo de batalla. Algunas veces os toca rescatar prisioneros, otras, por ejemplo, destruir vehículos enemigos, pero sea lo que sea tendréis que cumplir todo a rajatabla para pasar de fase, y además recibir la mayor cantidad de dinero posible.*

## El Análisis

### GRÁFICOS

85

El diseño de helicópteros y vehículos enemigos es muy bueno. Los escenarios también están bien, pero la niebla os impide ver más de cinco metros más allá de la cabina del piloto.

### MOVIMIENTOS

87

La visión exterior facilita las maniobras, y vuestro helicóptero se mueve con soltura. Destaca también la inteligencia de los enemigos.

### SONIDO

84

La música guitarrera es espectacular al principio, pero termina cansando. Los efectos no tienen la fuerza que debieran.

### JUGABILIDAD

83

El control es para habilidosos, porque obliga a utilizar un montón de botones a la vez. Os las tendréis que ver con el inglés para entender las misiones.

### ENTRETENIMIENTO

86

El planteamiento de las misiones es interesante, y también el sistema de compra de armamento. Tendrían que haber pensado más fases para alargar el juego.



**TOTAL 85**

- **«Chopper Attack» es una interesante aportación** *a un género que no se está prodigando demasiado en la N64.*
- **Nos ha gustado el aspecto de los helicópteros** *y del resto de vehículos, pero la profundidad de los escenarios queda anulada por la niebla.*
- *El* **mercado de armas es original,** e **introduce un elemento estratégico** *en la resolución de las misiones que le viene muy bien a la jugabilidad.*
- *La* **vista aleja al juego de la simulación,** *pero facilita la visibilidad. El control se complica en los momentos de tensión, cuando hay que actuar rápido.*









**Según se lee en las instrucciones,** *los personajes de «BioFreaks» son "asesinos sintoides robóticos biológicamente perfeccionados, armados y capaces de volar", nada menos. Hay ocho elegibles, y la mayor parte tienen una magnífica mala pinta. Cuando los superáis en el modo historia os enfrentáis a Clonus y Mutilator, dos jefes finales que se añaden a la fiesta.*

**NINTENDO 64**
**MIDWAY-SAFFIRE**
**LUCHA**
**128 MEGAS**
**10 PERSONAJES**
**BATERÍA: NO**

información del **juego**

1-2 JUGADORES | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK

Precio **10.490** PTA






# BIO FREAKS

## Acción **mutante**

Andábamos ya con la mosca detrás de la oreja por la prolongada ausencia de nuevos juegos de lucha (aunque «MK4» esté por fin ya disponible), pero aquí llegan los grandullones biogenéticos de Midway dispuestos a cortar nuestra inquietud a base de mamporros.

Los protagonistas de «BioFreaks» son **ocho bestias pardas** de aspecto impactante: feos con ganas, y **cada uno con un arma diferente acoplada a su cuerpo.** Si queréis verlos bien, antes de cada combate aparecen unas breves secuencias de animación que sirven de puesta en escena. El **buen tono gráfico alcanza a las animaciones,** bastante fluidas, y también a los **escenarios,** que tienen elementos interactivos (lava, ácido, etc.) y **varios niveles de altura para aprovechar la capacidad de vuelo** de los personajes.

### *Violencia sin tapujos*

Pero la pinta que tienen estos tipos está en sintonía con el carácter de un **juego que se presenta como uno de los más brutales y descarnados del momento.** Las peleas están plagadas de guiños *gore*, y la existencia de una **opción para activar o desactivar la extirpación de brazos** (sin anestesia, ojito) es sólo una muestra de por dónde van los tiros.

El control se sale de lo habitual, porque **los cuatro botones C se reparten las patadas y los puñetazos,** mientras que el **A y el B sirven para disparar el arma y volar.** Precisamente el empleo de armas y las peleas en el aire durante unos segundos son dos de las mayores novedades del juego.

Cada luchador tiene un **repertorio amplio de golpes especiales,** y sacarlos es fácil en el modo entrenamiento. El problema llega con los combates de verdad, porque allí **la respuesta es insuficiente,** y parece que el rival tiene una habilidad para encadenar golpes rápidamente de la que vosotros carecéis. Mientras él es capaz de dar tres puñetazos en un segundo, vuestro personaje no da ni la mitad de los que propinaría si obedeciese el ritmo al que presionáis los botones. Esta **falta de agilidad en los movimientos** es el principal defecto del juego, y supone un lastre decisivo que impide que las peleas se desarrollen con la soltura necesaria. Por eso «BioFreaks» es otro título más que se queda a mitad de camino en su intento por cautivar a los aficionados a la lucha. Seguiremos esperando.

## ¡Más gore que nunca!





El "gore" tiene una presencia importante en los combates de «BioFreaks». **La sangre llega incluso a salpicar la pantalla, y la amputación de miembros es algo habitual.** Haciendo determinados golpes podéis **dejar a vuestro rival sin brazos,** y como os podéis imaginar, a partir de entonces la pelea es pan comido. Lo malo es cuando sois vosotros las víctimas, porque resulta bastante difícil mantener el tipo sin poder dar puñetazos.

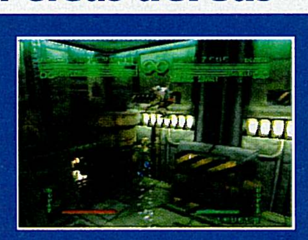


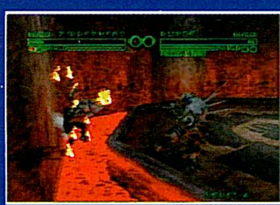
*Cada luchador está equipado con un arma diferente. Los lanzallamas de Purge pueden dejar a su contrincante asado a la parrilla.*



*Los personajes tienen un aspecto imponente. Cuando se acercan, la cámara hace un zoom que os permite verlos con más detalle.*

## Peleas aéreas

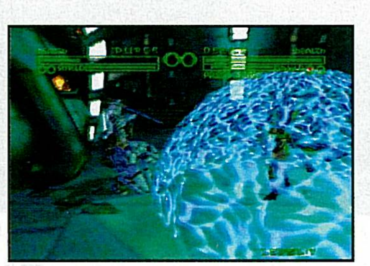




Los personajes de «BioFreaks» tienen unos **propulsores que les permiten volar y seguir peleando en el aire.** Además, algunos escenarios incluyen **zonas de lava o ácido** a las que es mejor no acercarse por lo que os pueda pasar.



*¡Existe una opción secreta para luchar en primera persona! Así es como se ve la pelea.*



*Algunos golpes especiales producen unos efectos de luz espectaculares.*

**La fuerza de «BioFreaks» está en el aspecto de sus luchadores y en la violencia que emplean. El control, sin embargo, deja algo que desear.**



*Mutilator es el enorme jefe final. Para esquivarle tenéis que volar de una isla a otra.*



*Delta es una de las chicas del juego. Es más guapa, pero igual de letal que el resto.*



*Con este golpe especial, Zipperhead crea un remolino que eleva por los aires a su rival.*




**En determinados momentos** *del combate, el mejor ataque es una buena defensa. Cuando el rival os está poniendo las pilas, podéis blindar literalmente a vuestro luchador pulsando Atrás en el joystick. Así los golpes duelen bastante menos.*

## El Análisis

**GRÁFICOS**  87

La mayoría de los personajes muestran una imagen impactante. Los escenarios son grandes, aunque no demasiado espectaculares.

**MOVIMIENTOS**  85

Las animaciones están a buen nivel, y cada personaje posee un montón de golpes, aunque casi nunca llegáis a usarlos todos.

**SONIDO**  87

El rock duro de la banda sonora se ajusta como un guante al carácter del juego. Los personajes hablan incluso durante los combates.

**JUGABILIDAD**  76

El control no es bueno. Los personajes se muestran incapaces de actuar a la velocidad que le exigen vuestras órdenes.

**ENTRETENIMIENTO**  84

La brutalidad de algunos golpes y ciertas novedades, como la posibilidad de volar, rescatan al juego de la mediocridad.

**TOTAL 84**

- *«BioFreaks» basa su fuerza en la* **imagen agresiva de sus luchadores** *y la violencia sin tapujos que demuestran algunos movimientos.*
- *La posibilidad de desplazarse* **volando por los escenarios** *distingue a este juego de aquellos que mantienen las peleas a ras del suelo.*
- *A nivel visual, «BioFreaks» mantiene el tipo dignamente. El diseño de algunos personajes impacta, y las* **animaciones son bastante fluidas.**
- *El* **control es la asignatura que han suspendido** *los programadores de Saffire. La conexión jugador-luchador tiene serios cortocircuitos que le quitan agilidad a la acción.*

«NHL 99» os deja seguir los partidos desde ocho posiciones distintas. *Cinco de ellas son verticales y aéreas, con la cámara situada a diferente altura. Está también la inevitable perspectiva isométrica típica de EA, otra lateral, y una última que se dedica a seguir el movimiento del disco.*

# NHL 99

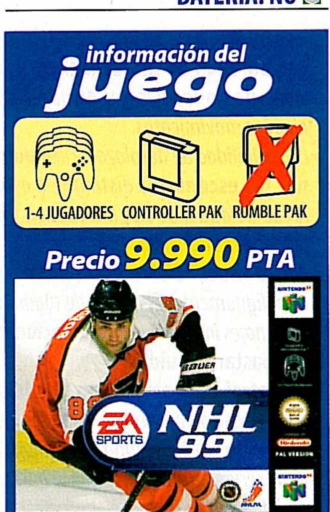
## El rey del hockey

NINTENDO 64
ELECTRONIC ARTS-EA SPORTS
SIMULADOR DE HOCKEY
96 MEGAS
48 EQUIPOS
BATERÍA: NO

información del juego

1-4 JUGADORES | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK

Precio 9.990 PTA




Si hay una serie de juegos de hockey con tradición, ésa es la saga «NHL» de Electronic Arts. Cualquiera que entienda un poco de videojuegos la asocia con simulación a tope, así que era de esperar que este «NHL 99» continuase por esa línea también en la Nintendo 64. **Su espíritu se aleja un poco del de los dos «Wayne Gretzky»**, que tiraban más por la vía arcade, para plantarse en una **posición de riguroso realismo** de la que no se mueve ni a tiros (aquí las porterías no salen ardiendo ni hay superdisparos).

**La credibilidad de los partidos es total. Los gráficos aportan brillo y nitidez,** y los contornos de los jugadores están perfectamente delimitados. Sus animaciones son espléndidas, con movimientos capturados al detalle: **patinan con naturalidad, se secan el sudor e incluso llegan a las manos cuando la cosa se calienta.** El sistema de cámaras se resuelve con ocho posiciones distintas, horizontales o verticales, aunque entre ellas se echa de menos una que siga la acción más de cerca (sólo las repeticiones acercan la vista de veras).

La licencia oficial profundiza un poco más en el realismo, porque os permite **jugar con todos los equipos de la liga americana, a los que debéis sumar las mejores selecciones del mundo** (no, la de España no está entre ellas), y jugar partidos amistosos, ligas, playoffs y torneos.

### *Las acciones justas para controlar a tope*

**El juego es bastante simple de controlar.** En ataque os manejáis perfectamente con pase y tiro, aunque también podéis hacer un giro con el gatillo y acelerar con C Abajo. La defensa siempre ha sido uno de nuestros puntos débiles en este tipo de juegos, pero «NHL 99» por fin posibilita que robar el disco no sea algo para expertos. Sólo hemos encontrado un problema: **a veces se pierde de vista el disco, sobre todo en las jugadas embarulladas,** pero esto también ocurre en los partidos de verdad, ¿no?

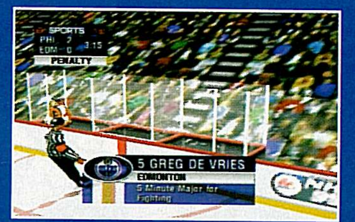
El sonido, con unos comentarios sosos, es el punto más flojo. Por lo demás, «NHL 99» reúne calidad suficiente para convertirse en el **mejor simulador de hockey en N64.**

## ¿Hockey o boxeo?





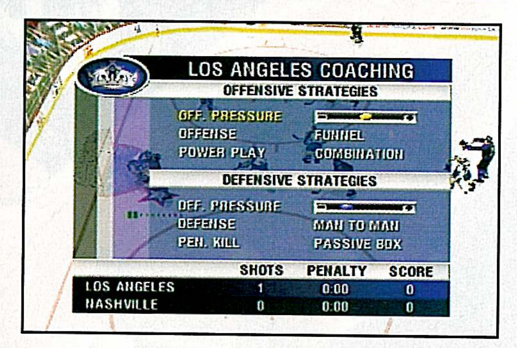





*Las* **peleas entre jugadores** *son uno de los momentos más espectaculares de los partidos de hockey sobre hielo. Ya os hemos dicho que «NHL 99» simula todo al pie de la letra, así que no os extrañe si en un momento del juego veis que* **la cámara cambia, aparecen dos barras de energía y tenéis que emprenderla a guantazos con un contrario.** *La expulsión no os la quita nadie, pero os queda el placer de dejarle tumbado en el suelo.*




*El realismo de los gráficos es sorprendente. Si os acercáis al lateral, podéis ver a los jugadores que están en el banquillo.*

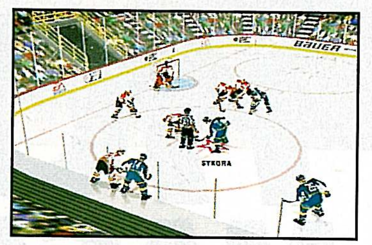





*Al presionar el botón de tiro aparece una pequeña barra que mide la potencia.*

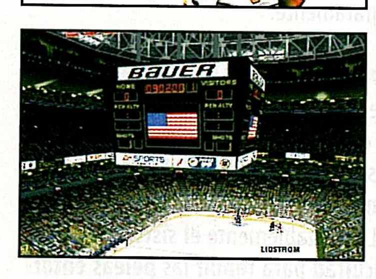


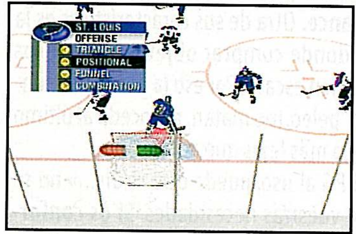

*En «NHL 99» también hay selecciones. Podéis disputar clásicos como este EEUU-Rusia.*




*Los controles en ataque son simples, pero os bastan para sacar adelante los partidos.*

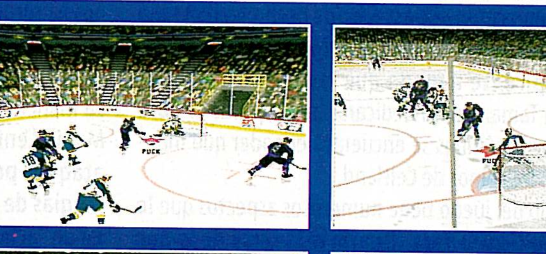
**El exquisito realismo de que hace gala «NHL 99» convierte a este clásico de Electronic Arts en el mejor simulador de hockey disponible para Nintendo 64.**

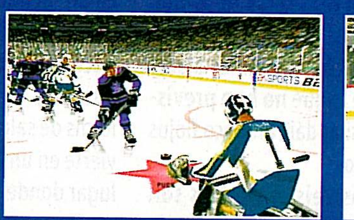



*En pleno partido podéis activar diferentes sistemas, tanto en ataque como en defensa.*

## Repite esa jugada, por favor







*Las* **repeticiones manuales** *os dan un* **control absoluto sobre la cámara,** *y gracias a ello veis algunas imágenes espectaculares. Podéis acercarla hasta* **verle la cara a los jugadores,** *o bien* **subirla al techo del pabellón.**







**NHL 99 incluye un cuadro de opciones** *con muchas posibilidades. Entre ellas está la de participar con equipos y selecciones verdaderos en ligas, playoffs o torneos. Pero también podéis realizar algunos cambios en las plantillas, ya sea creando vuestro propio jugador, o bien realizando traspasos de un club a otro.*

## El Análisis

### GRÁFICOS



Tiene mucha definición, perfiles bien trazados, unas repeticiones que quitan el hipo y también va cargadito de vistas.

### MOVIMIENTOS



En realidad tampoco hay demasiadas acciones que realizar, pero las animaciones de los jugadores son excelentes.

### SONIDO



Lo peor del juego. Ni el sonido ambiente ni los comentarios del locutor consiguen hacernos creer que estamos en un partido de verdad.

### JUGABILIDAD



El control es lo más sencillo del mundo. En ataque, pase, tiro y poco más. En defensa, siempre es posible controlar al jugador más cercano al disco, y no es nada difícil recuperarlo.

### ENTRETENIMIENTO



Este es un simulador muy serio. Si os va el hockey sobre hielo, podéis echarle horas y más horas en cualquiera de sus modos de juego.

**TOTAL 90**

- *De los deportes típicamente americanos, el hockey es el que más adeptos tiene por aquí. Si os contáis entre ellos, debéis* **«NHL 99» es vuestro juego.**
- *La* **simulación es total** *en este juego. La licencia oficial os permite disfrutar del realismo de los equipos, jugadores, estadísticas, competiciones, etc.*
- *«NHL 99» es un* **juego gráficamente poderoso.** *Las imágenes son brillantes y nítidas, y sus jugadores imitan los movimientos de los de verdad con una naturalidad arrolladora.*
- **El control no se complica la vida.** *Tiene las acciones básicas bien definidas, y gracias a ello los partidos se desarrollan con mucha soltura.*

El avance sigue un patrón bien definido. *Al llegar a un pueblo, sus habitantes os plantean un problema y os indican dónde debéis ir para resolverlo. A continuación os toca viajar hasta un bosque, una cueva, etc., enfrentándoos por el camino a un buen número de enemigos (podéis usar el mapa para guiaros). Por último, os toca luchar contra un jefe final.*

# HOLY MAGIC CENTURY

## Aventura limitada

| |
|---|
| NINTENDO 64 |
| KONAMI-IMAGINEER |
| 128 MEGAS |
| AVENTURA-RPG |
| 3 REINOS |
| BATERÍA: NO |




Finalmente ha sido **Konami** la que se ha decidido a traer este juego, al que también nos hemos referido en otras ocasiones como «**Quest 64**» (de hecho, en USA salió con ese nombre). **«Holy Magic Century» es la historia de Ayron**, un **aspirante a mago** que renuncia a seguir los pasos de Juan Tamariz para dedicarse a **recuperar el libro Eletale**, en cuyas páginas se encuentra el poder que mantiene la paz en los reinos de Celtland.

El desarrollo del juego tiene numerosos aspectos que **lo apartan del RPG puro para situarlo más cerca de lo que es una aventura.** La forma de **avance es casi siempre lineal:** en todos los pueblos que visitáis os dan las pistas para saber dónde ir después, aunque lo que **no han previsto es un diccionario de inglés** por si andáis un poco flojos en la asignatura de idioma extranjero.

**Las sub-historias en las que os veis envueltos son casi como fases independientes** que comienzan con la visita a una aldea, siguen con un recorrido por un bosque, una cueva, etc., y terminan con una pelea contra el jefe final de turno. Vuestro viaje os lleva por **amplios escenarios en 3D, dibujados con un perfil muy sólido,** y el aspecto de las edificaciones y los personajes que vais conociendo también nos ha sorprendido gratamente.

### *La forma de combatir se sale de lo común*

La manera en que se desenvuelven los combates en «Holy Magic Century» es cuando menos original. **Mezcla los ataques por turnos con la posibilidad de esquivar las magias de los enemigos en tiempo real,** como sucedería en un "action-RPG". Lamentablemente **el sistema resulta muy lento,** y la **dificultad para rehuir las peleas entorpece en exceso el avance.** Otra de sus características es la ausencia de tiendas donde comprar objetos, así que los items de salud son un bien escaso. Por eso la partida se convierte en un farragoso "peleo, me matan, retrocedo al último lugar donde salvé, llego más lejos que antes..."

Si esperabais un RPG al uso, puede que «Holy...» no se ajuste exactamente a vuestras necesidades. **Si os conformáis con algo más aventurero, tenedlo en cuenta.** No es el juego del año, pero cumple sin excesos.

## Items: cuídalos, que hay pocos










*El protagonista puede* ***transportar diferentes objetos que le regalan otros personajes,*** *que encuentra dentro de cofres o que consigue al ganar algunos combates. Lo malo es que* ***no existen tiendas donde comprarlos,*** *así que tenéis que dosificarlos bien, u os quedaréis sin items para recuperar la salud en los malos momentos.*

*La variedad de enemigos a los que os enfrentáis es muy grande. Conforme avanzáis, tienen más puntos de energía y es más difícil ganarles.*



*Allí hay una puerta, pero está inundada por un río. Habrá alguna forma de hacer que baje el agua para poder entrar.*





*Los escenarios tienen un aspecto muy sólido, y son tan coloridos como éste.*




*Los textos no están traducidos, así que tendréis que darle al inglés para entenderlos.*



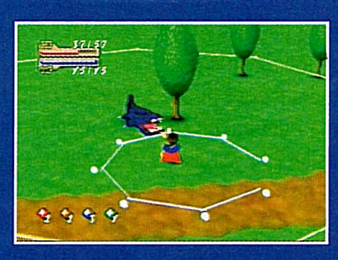
*El paso de los días se nota durante la partida. Aquí se nos ha echado la noche encima.*

**Los gráficos se cuentan entre las virtudes de este juego: tiene personajes grandes y escenarios sólidos. Su mayor defecto es un sistema de lucha que entorpece el avance.**



*El juego se desarrolla en un ambiente medieval lleno de magia. Lo mismo visitáis a un rey, que peleáis contra un dragón.*

## El sistema de pelea



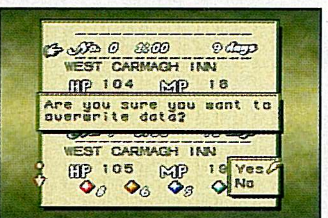






*Cada vez que* ***peleáis, aparecen dos polígonos en el suelo.*** *El pequeño* ***indica hasta dónde podéis moveros,*** *y el otro es el espacio de pelea (para escapar, salid de él). El ataque es por turnos, golpeando con el bastón o lanzando magias, pero podéis* ***esquivar las enemigas en tiempo real.***




**Lo primero que tenéis que hacer** *cada vez que lleguéis a una nueva aldea es buscar dónde se encuentra la posada. Allí podéis recuperar las energías durmiendo, y de paso aprovechar para salvar la partida en vuestro Controller Pak.*

## El Análisis

### GRÁFICOS



Tiene amplios escenarios tridimensionales, buenas texturas, y los personajes son grandes y abundantes. Los saltos de cámara en los combates os pueden desorientar un poco.

### MOVIMIENTOS



Os tenéis que conformar con un bastón como arma, aunque también podéis hacer magias. Las animaciones son buenas, y los desplazamientos bastante rápidos.

### SONIDO



La música está entre anodina y repetitiva, y no sigue con atención el desarrollo de la acción. Los efectos tampoco destacan.

### JUGABILIDAD



El sistema de combate resulta un poco pesado, sobre todo cuando tenéis que hacer frente a varias peleas consecutivas. Además, la defensa es una asignatura que ha quedado pendiente.

### ENTRETENIMIENTO



No es que tenga un argumento apasionante, pero se deja jugar. Lo peor es la lentitud con que se avanza cuando hay demasiados enemigos.

**TOTAL 83**

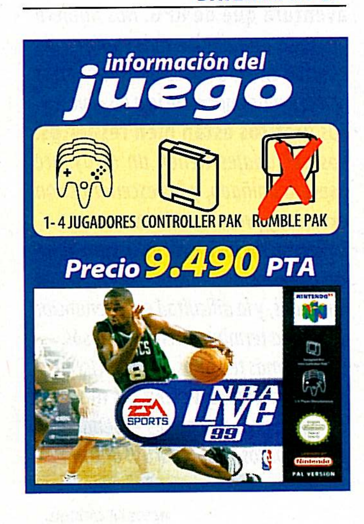
- *«Holy Magic Century»* **tiene más de aventura que de RPG.** *Nos hubiera gustado que dejase más margen de libertad en los desplazamientos, y que le diera más importancia a los objetos.*
- *Los* **gráficos están bien resueltos.** *Los personajes tienen un atrayente aspecto aniñado, y los escenarios son extensos y presumen de texturas.*
- *La* **forma de lucha no es un prodigio de rapidez.** *Los turnos, movimientos limitados, y la dificultad para renunciar a la pelea terminan siendo tediosos.*
- *Una vez más tenemos que mencionar lo del* **inglés, porque hay un montón de diálogos,** *y si no los entendéis os perdéis datos vitales para el desarrollo.*

La simulación no sólo afecta al juego, sino también al aspecto de los pabellones.

Un tiro cercano al aro es la mejor garantía de que suban los dos puntos al marcador.

El editor de «NBA Live´99» os permite crear vuestros propios jugadores, *y también realizar traspasos de un equipo a otro. Además, EA ha creado un novedoso sistema que os permite, por medio del DexDrive (ver «El Show de Big N»), introducir en el juego los datos actualizados que vaya ofreciendo en su propia Web.*

NINTENDO 64
ELECTRONIC ARTS
BALONCESTO
96 MEGAS
5 MODOS DE JUEGO
BATERÍA: NO




# NBA LIVE 99

## La **tradición** no lo es todo

Con la NBA de plena actualidad en la Nintendo 64, todos nos preguntábamos cuánto iba a tardar la gran Electronic Arts en programarnos una versión de su «NBA Live», el simulador con más renombre de todos los que pisan las canchas de la liga profesional americana. Pues bueno, se acabó la espera: acabamos de recibir la versión 99 y ya tenemos nuestras zapatillas bien atadas para, si no machacar los aros (nuestro metro y medio escaso nos lo impide), al menos marcarnos algún triple que otro.

**El juego de EA tiene muy claro a quién quiere cautivar: aficionados de los buenos,** gente a la que le gusta revivir en su consola partidos como los de verdad. **¿Que les mola tener los equipos y las plantillas reales? Pues hecho.** ¿Todas las reglas, una temporada completa? Vuestros deseos son órdenes. ¿Gráficos realistas a tope? "Vamos pa'llá", que diría el del anuncio. Pero esperad un momento, porque en esto de los gráficos tenemos algo que decir. Lo primero, **cantarle las alabanzas a las animaciones de los jugadores y al parecido físico con las estrellas de verdad,** que están muy bien conseguidos (y es la especialidad de los diseñadores de Electronic). Ahora bien, **donde la cosa chirría es en el acabado de los contornos, en los perfiles borrosos de los cuerpos,** que pierden definición claramente en las vistas más alejadas.

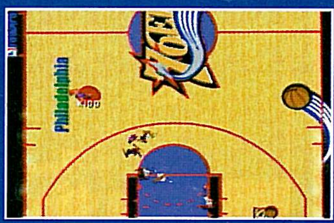
### *Jugadores hiperactivos*

El comportamiento de los jugadores también tiene sus pros y sus contras. La parte buena viene por las animaciones, que ya os hemos mencionado, pero también por el **notable control y por las facilidades de movimiento** que os ofrece el juego, con posibilidad de hacer reversos, pasaros el balón entre las piernas o dar pases directos con los botones C. Sin embargo, hay algo que impide que os metáis de lleno en los partidos, y tiene que ver con la actitud de los jugadores en la cancha. **El problema quizá sea un exceso de inteligencia, aunque suene extraño, porque es que los tíos no paran de moverse.** Eso provoca que las **jugadas tengan un desarrollo un poco caótico** al principio, hasta que le cogéis el tranquillo y os adaptáis a la forma de jugar de esta gente.

Nos ha dado la impresión de que **a «NBA Live'99» le falta un poco de entrenamiento para dar de sí todo lo que puede.** No es que desentone, pero con semejante tradición a sus espaldas esperábamos un poco más. Bueno, quizá en futuras versiones sea capaz de superar a sus competidores.

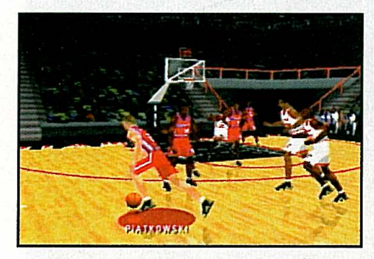
## Nueve localidades de tribuna







Todos los juegos deportivos deben tener previsto un buen sistema de cámaras que os permita seguir el desarrollo de los partidos con comodidad. «NBA Live ´99», por supuesto, no se queda atrás en ese aspecto. Podéis **elegir entre nueve cámaras diferentes, y además ajustar su cercanía a la cancha colocándolas en otras nueve posiciones de zoom.**



Los jugadores están muy bien animados, pero sus perfiles son demasiado borrosos.



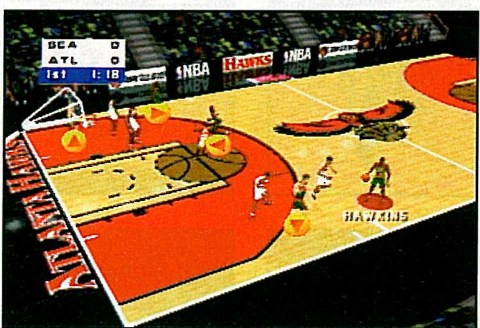
Los tiros libres funcionan con las típicas barras para ajustar la dirección y la fuerza.

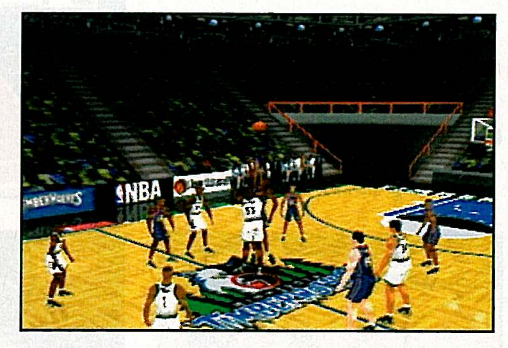


¿Tapón o falta? Las opciones os dejan ajustar también la rigurosidad de los árbitros.



Si mantenéis presionado el botón R, los botones C del mando os sirven para dar un pase directo a cualquier compañero.

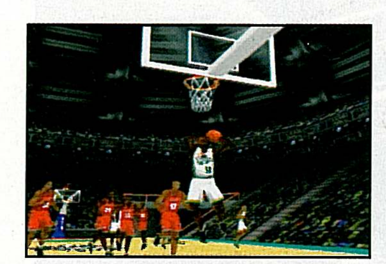




**El simulador de basket con más solera por fin llega a la Nintendo 64.**



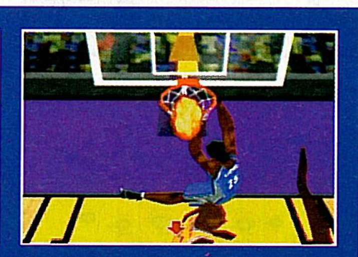
Tras presionar C-arriba, un compañero acude a bloquearos para que podáis tirar un triple.



Los mates y las jugadas más espectaculares aparecen repetidos a cámara lenta.

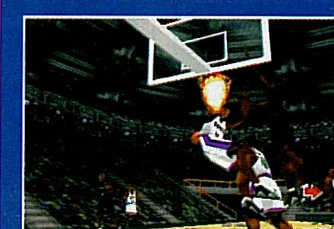
## ¿Adiós a la simulación?











En esta entrega, «NBA Live» rompe con la simulación al ofreceros un **modo arcade que desata la locura sobre la cancha.** Los jugadores hacen saltos estratosféricos y queman la canasta con sus mates, mientras suenan ruidillos cómicos.





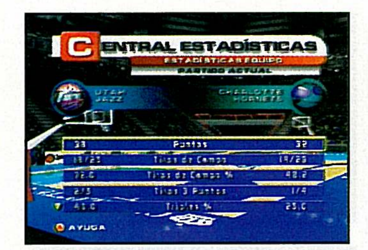






**Seguir una liga completa partido a partido es uno de los mayores alicientes del juego.** Una vez que escojáis a vuestro equipo favorito, tenéis por delante toda una temporada con un calendario similar al de la NBA verdadera. El sistema de competición es el mismo, con árbol de playoffs después de la "regular season" y una emocionante final que os puede poner el apreciado anillo de campeón en la mano. Eso sí, la suerte entra en juego en factores como las lesiones de los jugadores, que también intervienen a lo largo del campeonato.







**La central de estadísticas os mantiene informados** *de todos los aspectos numéricos del juego. Al final de cada partido podéis ver vuestro porcentaje de tiro, los rebotes que habéis cogido e incluso un gráfico con las posiciones desde las que habéis lanzado a canasta.*

## El Análisis

### GRÁFICOS  89

Imitaciones realistas de canchas y jugadores, pero le falta pulir los contornos. El concurso de triples es excelente, y el modo arcade pone el punto de locura con sus saltos y mates.

### MOVIMIENTOS  90

Tiene buenas animaciones, y los jugadores se desplazan con rapidez. La gama de movimientos haría las delicias de cualquier entrenador.

### SONIDO  88

Bien por la música, y bien también por los efectos de ambiente y la conexión del locutor con la acción, aunque sólo hable en inglés.

### JUGABILIDAD  87

El control responde bien a lo que se le pide. Sin embargo, al comportamiento de los jugadores le falta la pausa necesaria para poder jugar a gusto.

### ENTRETENIMIENTO  90

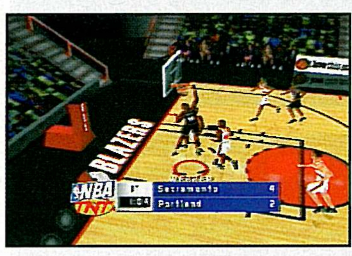
Se ajusta al perfil de simulador serio, potenciado incluso con el concurso de triples. Añade además un modo arcade mucho más desenfadado.

**TOTAL 89**

- *La armada deportiva de EA ya tiene su simulador de basket funcionando en la N64. El* **panorama baloncestístico de nuestra consola se ha llenado de buenos títulos para elegir.**
- *Por una vez la saga ha hecho una concesión, introduciendo un* **modo arcade que rompe todos los esquemas** *con su juego alocado.*
- *El* **concurso de triples** *se está convirtiendo en un complemento obligatorio. Aquí tenemos uno excelente que suma puntos de diversión al cartucho.*
- *La* **definición de los gráficos se queda atrás** *respecto a la de sus rivales. Los contornos de los jugadores deberían tener una nitidez mucho mayor.*



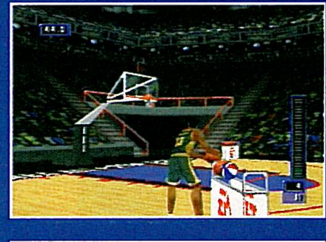
*Información puntual de los rebotes, como si se tratara de una retransmisión televisiva.*



*Si conseguís dar un buen pase, los jugadores hacen "alley-oops" automáticamente.*

**El seguimiento de una temporada es el principal modo de juego, pero le acompañan un concurso de triples y el espectáculo de los partidos arcade.**

## ¡Tri, tri, triiiiple!









*¿Quién es el mejor tirador de la liga? Saberlo es bien fácil: el que gane el* **concurso de triples.** *La mecánica es la misma que la de los de verdad, con varios carros con balones alrededor de la línea de tres puntos. Y si jugáis contra un amigo, pues se parte la pantalla y aquí no ha pasado nada.*

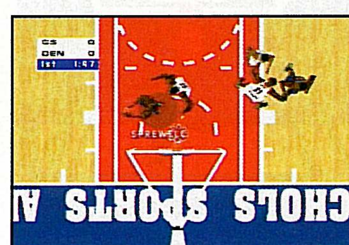




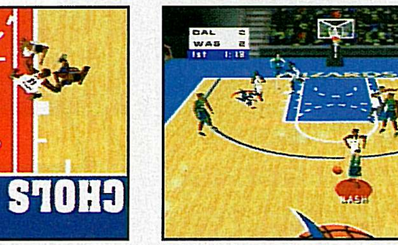




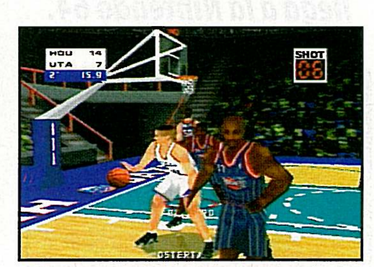




*Esta vista es espectacular, pero la verdad es que no resulta la más jugable de todas.*

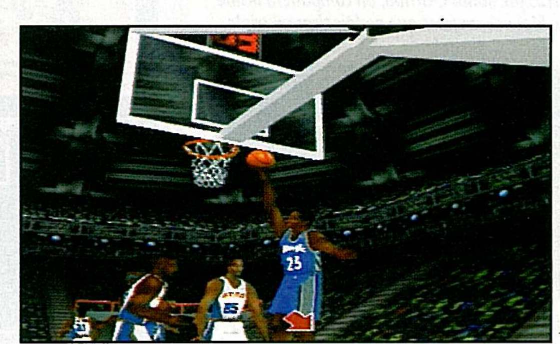


*Ataque estático: el base controla el balón y espera a que sus compañeros cojan posición.*



*Desde aquí se aprecia el detalle con el que se han tratado los rostros de los jugadores.*









Imagina tu animal preferido, conviértelo en un coche supersofisticado y haz de él a una de las criaturas más temibles de la tierra. Desafía a tus amigos a través de vertiginosos circuitos en los cuales vas a sudar la gota gorda. Pulveriza a tus oponentes gracias a las armas ultra poderosas que te encontrarás en los circuitos.

SUPER JUEGOS 91% (Versión PlayStation)

HOBBY CONSOLAS 88% (Versión PlayStation)

NINTENDO ACCIÓN 90% (Versión Nintendo 64)

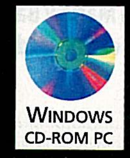


# INSTINTO ANIMAL

- 9 circuitos situados en entornos completamente diferentes
- 9 coches basados en animales salvajes
- 9 divertidos objetos para recoger
- Asombroso motor gráfico 3D
- Efectos de iluminación en tiempo real.
- Magnífico modelo de conducción para adquirir habilidad y hacer frente a desafíos constantes.












UBI SOFT
Crta. de Rubí 72-74 Edificio Horizon 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona/España
Tel. 93 544 14 00 - Fax 93 589 56 60
http//www.ubisoft.es



Reunir los mandos a distancia que hay en cada fase *es vuestra gran misión en el juego. Conseguís uno por cada objetivo que cumplís, y además el escenario central desde el que se entra a las fases tiene zonas a las que no podéis acceder hasta reunir un número determinado de ellos.*

# GEX ENTER THE GECKO

## Un "reality show" plataformero

NINTENDO 64
MIDWAY-CRYSTAL DYNAMICS
PLATAFORMAS 3D
96 MEGAS
25 FASES
BATERÍA: NO

**información del juego**

1 JUGADOR · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

**Precio 9.990 PTA**




El de las plataformas en 3D es uno de los géneros que más alegrías está dando a los que tenéis una N64, y a esa línea de éxitos quiere apuntarse **«Gex 64», que llega precedido de cierta fama** cosechada en sus versiones para otras consolas.

### Guión peliculero y sentido del humor

**El hilo conductor del juego es el cine, y en cada una de sus 25 fases** os encontráis alguna divertida referencia peliculera. Tan pronto veis a **Gex disfrazado de James Bond** como de Indiana Jones, y podéis jugar en niveles como "Jueves 12", "Samurai Night Fever" o "Gexzilla". Parece que el **sentido del humor** se extiende también a los comentarios que hace el bichejo protagonista, pero como están en inglés sólo le reiréis las gracias los que hayáis estudiado en Oxford.

La forma de ir abriendo fases en «Gex 64» es **conseguir unos mandos a distancia** que ganáis al cumplir los objetivos que os marcan en cada nivel. El juego os **deja pasear libremente por sus escenarios tridimensionales,** pero dos factores juegan en vuestra contra: el **uso y abuso de la niebla y los alocados movimientos de las cámaras,** que no igualaría ni Valerio Lazarov en sus mejores tiempos. La mayor dificultad está en encontrar el lugar del escenario al que debéis llegar, porque **los enemigos no abundan, ni representan una amenaza demasiado seria.**

A nuestro amigo Gex le habían catalogado como uno de los mejores personajes plataformeros, y venía confiado en repetir éxito en la Nintendo 64. Pero esto es otra cosa. Aquí **hemos tocado la gloria con Mario y Banjo, y juegos como éste se quedan bastante por detrás de ellos.**

## Los peores enemigos de Gex



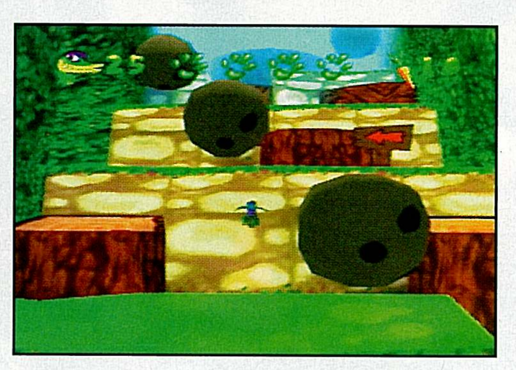


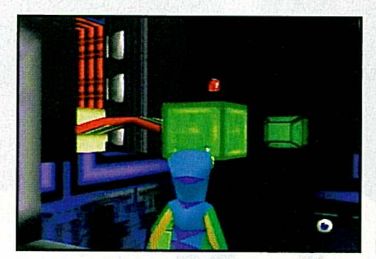


*No todas las fases de «Gex 64» consisten en saltar plataformas. De vez en cuando os topáis con* **enemigos de los importantes,** *que no se asustan cuando les dais un par de golpes normalitos. Casi todos tienen unas* **rutinas de ataque definidas,** *que os obligan a correr mucho y aprovechar el momento justo para golpearles.*

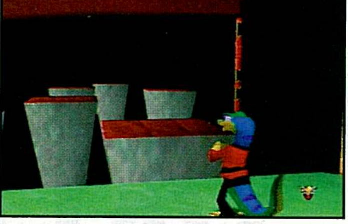

*Esta imagen pertenece al mundo de la prehistoria. Aquí la lava hirviente es tan peligrosa como los enemigos.*







*Con esta opción la cámara se acerca a Gex y podéis inspeccionar todo el escenario.*



*Zona de saltos al frente. Las plataformas son el ingrediente principal del juego.*



**La aventura de Gex tiene un planteamiento similar a las de Banjo o Mario, las dos estrellas de Nintendo, pero su nivel técnico está muy por debajo.**

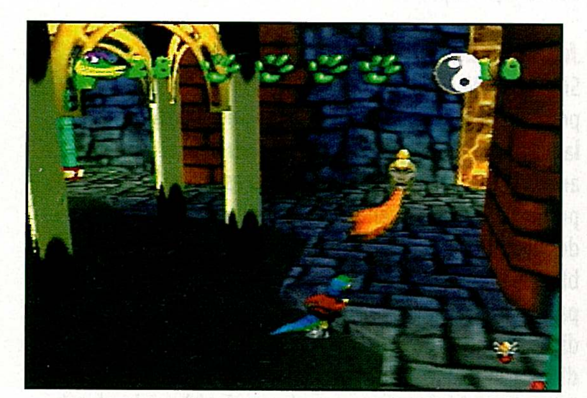
*En esta fase de bonus vais disfrazados de Indy Jones y debéis recoger 50 diamantes.*

## ¡En el Titanic!






*La fase de "Titanic" es* **exclusiva de esta versión,** *y además está muy bien escondida. Si queréis entrar,* **mirad en los trucos...**



*Gex tiene varios tipos de ataque para acabar con los enemigos. El más normal lo hace con la cola, pero también sabe dar patadas de kárate.*



*Aunque no lo parezca, esa cosa rosa que corre por la pantalla es Gex. Ahora está metido en el mundo de los dibujos animados.*





**Entre las habilidades de Gex** *hay una que le distingue del resto de héroes plataformeros, porque nuestro amigo puede trepar por algunas paredes hasta ponerse incluso boca abajo. Además de eso, puede saltar, dar patadas de kung-fu y también hacer un ataque con la cola.*

## El Análisis

### GRÁFICOS



La temática de los escenarios es variada, pero las texturas son bastante pobres y la niebla está por todas partes.

### MOVIMIENTOS



Después de ver todo lo que podían hacer Mario y Banjo, a Gex habría que llevarle a un cursillo de entrenamiento.

### SONIDO



La música va siempre a tono con el ambiente de cada fase, y Gex incluso se permite el lujo de hablar, aunque sea en inglés.

### JUGABILIDAD



El control se ve seriamente perjudicado por los líos que se montan con los movimientos de las cámaras. El juego es largo, pero la dificultad algo baja.

### ENTRETENIMIENTO



Los guiños cinematográficos resultan simpáticos, y el número de fases es considerable. Sin embargo les falta gancho, y el juego falla en su intento por captar el interés.

**TOTAL 79**

- *El* **planteamiento de «Gex» va en la línea que impuso «Mario 64»:** *escenarios plataformeros en 3D, libertad de movimientos y varios objetivos que cumplir en cada fase.*
- *El* **guión peliculero,** *los simpáticos disfraces de Gex y la variedad de escenarios son* **lo mejor de «Gex 64».**
- **Técnicamente, el juego tiene defectos** *serios. Los principales son el exceso de niebla y los bailes de perspectiva que provoca el juego de cámaras.*
- *El listón de las plataformas en 3D está muy alto en Nintendo 64. «Gex»* **debería haber mejorado mucho respecto a la versión de PlayStation** *para mantener el tipo en nuestra consola.*

La mejor forma de explorar una fase *es encontrando un dispositivo como el que aparece en la pantalla de arriba. Al ponerlo en marcha os regala una visita panorámica por el escenario que os permite haceros una idea de dónde está cada cosa.*

# SILICON VALLEY

## Lecciones de inteligencia **animal**

| |
|---|
| NINTENDO 64 |
| TAKE 2 (DMA) |
| ESTRATEGIA |
| 128 MEGAS |
| 30 FASES |
| BATERÍA: SÍ |



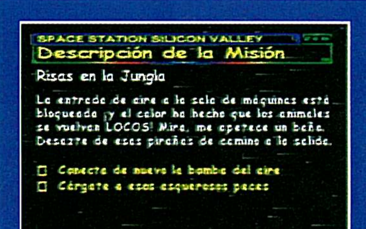

A la chita callando, casi sin avisar, se ha colado en la lista de lanzamientos la delirante fauna que habita en «Silicon Valley». Es ésta una **mezcla entre juego y zoológico que os permite controlar a unos 40 animales diferentes,** cada uno con un par de habilidades propias, y que además tiene la virtud de atreverse con un inusual **planteamiento estratégico-inteligente que hasta ahora no se había prodigado en la Nintendo 64.**

La idea es bien sencilla: en cada fase os dan dos o tres instrucciones que no tenéis más gaitas que cumplir si queréis que se ponga en funcionamiento el mecanismo que os transporta hasta la siguiente. ¿Y cómo se consigue? Pues elemental, querido Watson, porque vosotros **controláis a un chip que puede "poseer"**, en el buen sentido de la palabra, **el cuerpo de los animales que se "come"**, y después aprovecháis sus movimientos para ir resolviendo los puzzles que os salen al paso. La dificultad está en saber qué hacer, dónde, cuándo y cómo, y ahí ya entra en juego la inteligencia de cada uno (nosotros hemos acabado con verdaderas agujetas cerebrales de tanto pensar, achacables sin duda a la falta de costumbre). Los obstáculos que se plantean y el elevado número de fases aseguran **duración y variedad a partes iguales,** lo que no quita para que a veces den ganas de tirar el cartucho por la ventana cuando falláis el decimocuarto intento de superar un nivel y tenéis que volver a empezarlo desde el principio.

### *Jugabilidad alta, gráficos discretos*

Si «Silicon Valley» no alcanza niveles de sobresaliente es porque **sus gráficos se quedan un poco atrás respecto a la jugabilidad.** La gran cantidad de personajes que aparece andan sobrados de simpatía, pero su aspecto es demasiado poligonal, y los escenarios tampoco se exceden en los detalles. Además, el juego de cámaras plantea algunos problemas de visibilidad, porque se echa de menos una vista para mirar hacia arriba, por ejemplo. Pero bueno, ya hemos dicho que los **puntos fuertes del juego son los ratos de diversión que proporciona y su genial carga adictiva.** Además, **todos los textos están traducidos,** algo fundamental para entender qué tenéis que hacer en cada nivel.

## ¿Desea algo más el señor?










*Vuestro papel en «Silicon Valley» es lo que se llama vulgarmente el de "mandao". Vosotros* ***os metéis en la piel*** *(o en el chip, mejor dicho)* ***de Evo, un robot*** *al que su dueño, el héroe galáctico de alquiler Dan Danger, da una serie de órdenes en cada nivel. Sólo si las cumplís todas a rajatabla, se abren las siguientes fases.*

*Un par de elefantes intentan ducharos de arriba a abajo. Menos mal que estáis controlando una tortuga acorazada.*









*Las acciones de los animales son de lo más variado, desde saltar hasta disparar misiles.*



*Esta misión es facilita: hay que conseguir meter a cuatro ovejas en aquel corral.*



***La jugabilidad, mezcla de estrategia e inteligencia, es el gran valor del juego.***



*Todas las fases os obligan a utilizar la cabeza para pensar cómo resolver cada situación.*



*En «Silicon Valley» hay dos vistas: una general y ésta trasera, mucho más cercana.*

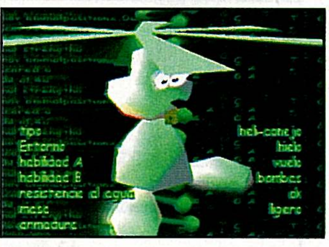
## Más bichos que en el arca de Noé





*La clave para resolver las situaciones que se os plantean en cada nivel es que podéis* ***controlar a cualquier animal si antes acabáis con él,*** *claro (hay decenas de ellos). Cada uno puede hacer dos movimientos (saltar, volar, disparar,...), así que tenéis que discurrir* ***qué animal es el que necesitáis en cada momento*** *para al final cumplir la misión.*



**Dado el especial carácter del juego,** *con un montón de órdenes muy precisas que cumplir, es un auténtico acierto que los textos estén traducidos. Así sabéis qué es lo que tenéis que hacer exactamente y no hay lugar para equivocaciones.*

## El Análisis

### GRÁFICOS


83

Hay cantidad de escenarios y personajes, y aunque predomina el sentido del humor, deberían haber pulido mejor los detalles.

### MOVIMIENTOS


85

Cada animal tiene dos movimientos. No son muchos, pero si sumáis los de todo el zoológico os sale una cantidad desorbitada. Las animaciones flojean un poco.

### SONIDO


86

La música se mueve en el límite entre pegadiza e inaguantable, pero el nivel melódico general pasa el corte con buena nota.

### JUGABILIDAD


89

Os deja controlar un montón de animales de la manera más simple que os podáis imaginar. La dificultad varía de un nivel a otro, pero el tener los textos traducidos es un punto a favor.

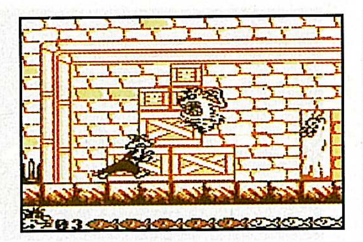
### ENTRETENIMIENTO

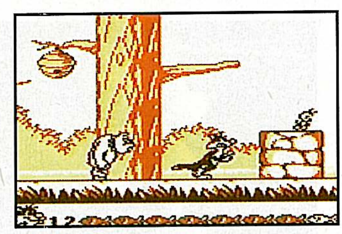

90

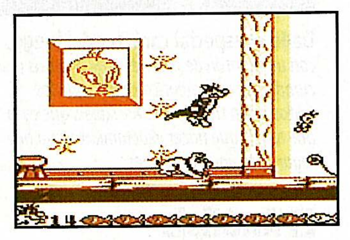
Es un tipo de juego que no se suele ver con frecuencia, pero que os atrapará seguro si os gustan los retos inteligentes.

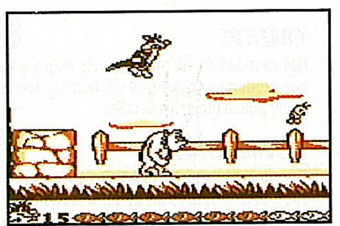
**TOTAL 85**

- *«Silicon Valley» propone una* **oferta de lo más completo:** *tiene estrategia y puzzles sobre todo, pero también algo de plataformas y una pizca de acción.*
- *Para que un planteamiento así tenga éxito es fundamental entender lo que os ordenan. Por eso nos parece tan importante que hayan* **traducido los textos.**
- **En pocos juegos podéis controlar a tantos personajes diferentes.** *La idea de pasar la vida de un animal a otro es buena, pero mejor todavía es que el control sea el mismo para todos.*
- **DMA ha potenciado sobre todo la jugabilidad.** *Los gráficos no sorprenden a nadie, pero el juego es capaz de teneros atados al mando durante horas.*









**Intercalados entre las cinco fases de estrategia** *aparecen unos niveles de persecución en los que Silvestre corre detrás de Piolín. Pero el objetivo real no es alcanzarle, sino evitar que el scroll os atrape. Eso significa que tenéis que evitar el choque contra los obstáculos que aparecen de repente, y también esquivar por todos los medios a los enemigos que hay por allí.*

GAME BOY
INFOGRAMES (BIT MANAGERS)
ESTRATEGIA
8 MEGAS
5 FASES
PASSWORDS

información del **juego**

COLOR | GB COMPATIBLE

Precio **4.990 PTA**




# PIOLÍN Y SILVESTRE

## ¡Esta noche cenamos **canario!**

Como socios fundadores y presidentes de honor de la Asociación por el Exterminio de Piolín (AEP), nos complace anunciaros que estamos de enhorabuena. Después de pasarnos toda la infancia y gran parte de nuestra juventud viendo cómo el odioso pajarraco le hacía la vida imposible a nuestro amado gato (un caso exacto al del Correcaminos con el pobre Coyote), ahora por fin Infogrames viene a poner algo de justicia en este asunto. Porque su nuevo cartucho de Game Boy (Color) le da la vuelta a la tortilla, y en contra de lo previsible os **deja controlar a Silvestre para ver si vosotros sois capaces de librar al mundo del famoso canario.**

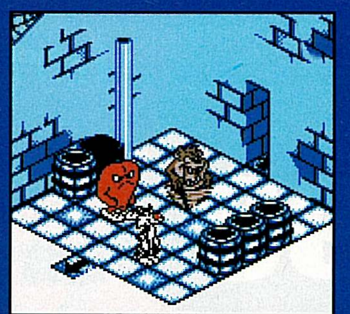
### *Estrategia con vista isométrica*

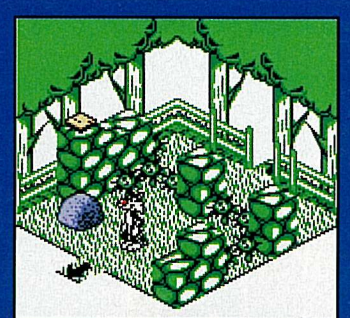
«Piolín y Silvestre» **sigue claramente la estela de títulos como «Monster Max»,** sin duda el referente para este género en la portátil. La dos ideas básicas están muy claras: **gráficamente, domina la perspectiva isométrica y en lo "jugátil", la concepción estratégica.** La gracia del juego está en ir atravesando **extensos escenarios compuestos por un montón de habitaciones tridimensionales** donde os encontráis con diferentes obstáculos. Unas veces son plataformas o enemigos, y otras **problemas "inteligentes" que os obligan a utilizar diferentes objetos** e incluso a combinarlos para salir del paso.

Lo que ocurre es que nosotros le hemos encontrado algunos defectillos al juego. El primero viene por la **lentitud de movimientos,** aunque entendemos que a veces es necesaria para poder medir bien los pasos que hay que dar. El otro, más grave, es que mientras en el mencionado «Monster Max» cada habitación constituía un apasionante quebradero de cabeza, aquí **el nivel de dificultad es bastante más bajo. Podéis pasar la mayor parte de las salas sin despeinaros,** y se echan de menos algunos puzzles más. Por eso, las cinco fases de «Piolín y Silvestre» nos parecen demasiado escasas como para impedir que os lo acabéis en menos de una semana a poco que seáis un poco hábiles. Ni siquiera **los niveles de persecución en los que corréis contra el scroll** pueden evitar que el juego se haga demasiado corto. Entretenido sí, pero facilón.

## La Warner a todo color

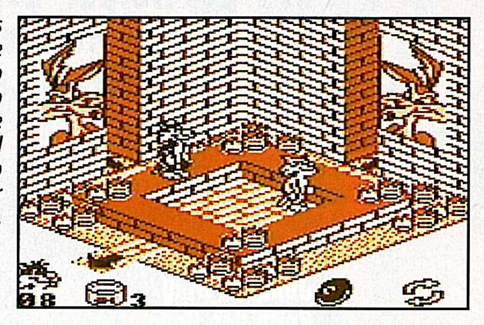




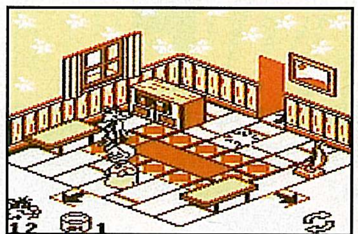


*«Piolín y Silvestre» es compatible con cualquier modelo de la portátil, así que todos los que tengáis* **la nueva Game Boy Color podéis jugar a las aventuras del gato y el canario casi en cinemascope.** *Donde más se nota el cambio es en los* **niveles de persecución, que son los que muestran la superioridad técnica** *de la nueva consola. También* **el coloreado de los personajes es brillante,** *aunque en los fondos no se aprecian grandes cambios.*

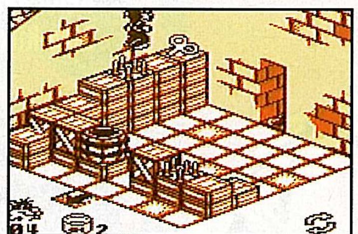
*Casi todos los enemigos se mueven siguiendo una rutina fija. Lo que tenéis que hacer es esperar el momento justo para poder pasar sin que os toquen.*



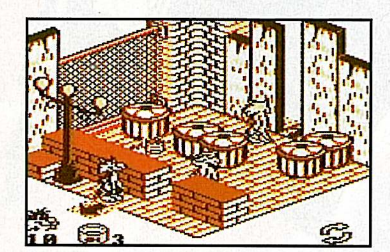




*Las flechas que hay en el suelo os señalan las salidas que presenta cada habitación.*

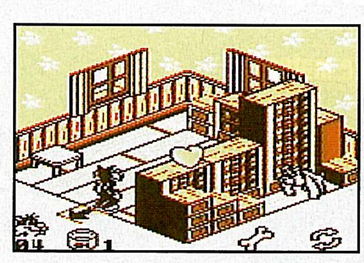


*En algunas habitaciones, Silvestre encuentra objetos que puede utilizar en otros lugares.*

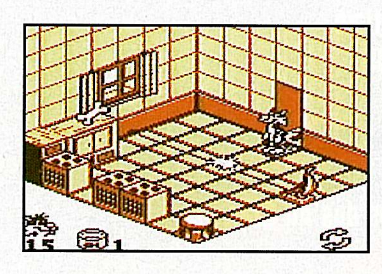


*En cada fase hay multitud de habitaciones, que tienen un diseño de lo más variado.*

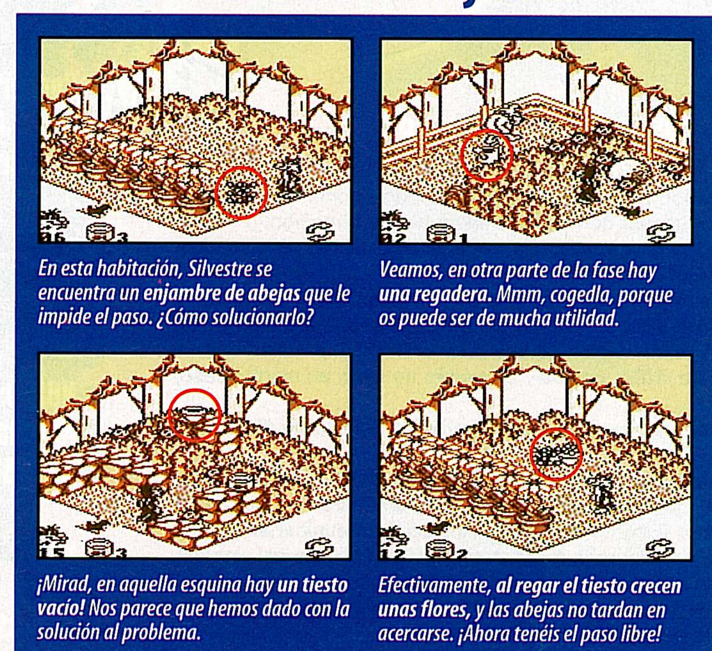
***Perspectiva isométrica y estrategia le dan al juego un toque muy original.***



*Saltando por los armarios llegáis hasta ese corazón, ¡pero cuidado con el sabueso!*



## Atasco resuelto en el jardín

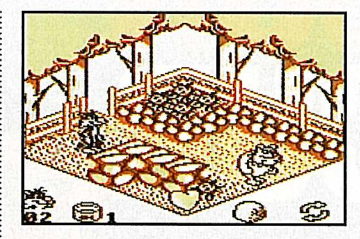


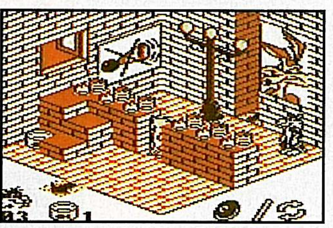
*En esta habitación, Silvestre se encuentra* **un enjambre de abejas** *que le impide el paso. ¿Cómo solucionarlo?*

*Veamos, en otra parte de la fase hay* **una regadera.** *Mmm, cogedla, porque os puede ser de mucha utilidad.*

*¡Mirad, en aquella esquina* **hay un tiesto vacío!** *Nos parece que hemos dado con la solución al problema.*

*Efectivamente,* **al regar el tiesto crecen unas flores,** *y las abejas no tardan en acercarse. ¡Ahora tenéis el paso libre!*





**La vista isométrica es el aspecto gráfico más llamativo del juego.** *Los escenarios están compuestos por multitud de habitaciones conectadas entre sí, y en todas ellas esta perspectiva tan especial os permite moveros con libertad por un espacio en 3D.*

## El Análisis

### GRÁFICOS




La perspectiva isométrica favorece la sensación de 3D y por el juego desfilan un montón de personajes Warner. Si podéis verlo en color, mucho mejor.

### MOVIMIENTOS




Silvestre puede saltar y usar algunos objetos que recoge en cada fase, pero es algo lento y no está demasiado bien animado.

### SONIDO




La música es bastante alegre, muy a tono con la temática Warner y los protagonistas del juego.

### JUGABILIDAD




El particular diseño espacial de los escenarios tiene la desventaja de que a veces cuesta calcular la posición a la hora de moveros o saltar.

### ENTRETENIMIENTO




Nos gusta el planteamiento, pero a estos juegos les hace falta casi un puzzle por habitación, y éste no los tiene.

**TOTAL 84**

- *Infogrames pone a prueba en «Piolín y Silvestre» un sistema de juego original, pero parece que se ha quedado* **a medio camino a la hora de introducir elementos estratégicos.**
- *Creemos que deberían* **haberle sacado más partido a los objetos** *que puede utilizar Silvestre. De esa forma habrían profundizado en la jugabilidad.*
- *El* **efecto de espacios en 3D está muy bien conseguido** *con la vista isométrica, aunque a veces os traicione a la hora de hacer algún movimiento delicado.*
- *Los programadores han intercalado en las fases unos* **niveles de persecución que le dan más variedad a la partida.** *Es un detalle que hay que agradecer.*






**Si te gusta el basket no te pierdas este concurso. Entra en juego y gana uno de los fantásticos lotes de «NBA Jam 99» que sorteamos.**

**Para participar averigua las respuestas correctas a las siguientes preguntas:**

**1 • ¿Cómo se llama el jugador que aparece en la carátula de NBA JAM 99?**
a-Julius Erwing
b-Keith Van Horn
c-Tony Kukoc

**2 • ¿Cuántas capturas de movimiento se han tomado para dar forma a las animaciones de los jugadores?**
a-50.
b-600.
c-Ninguna.

**3 • ¿Cuál de estos modos de juego no aparece en NBA JAM 99?**
a-Concurso de triples.
b-Modo JAM.
c-Concurso de mates.

**4 • Iguana ha desarrollado este juego. También ha hecho otros grandes simuladores para N64. De estos tres ejemplos, hay uno que no es suyo. ¿Sabes cuál?**
a-NHL Breakaway 99
b-NBA Hangtime
c-NFL QBC 99

**5 • ¿Cuántos equipos podréis elegir en el juego?**
a-27 más los dos All Star.
b-20
c-Los de la NBA más la liga ACB.

## BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS S.A., revista NINTENDO ACCION. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas. Madrid.Indicando en una esquina del sobre: «Concurso NBA JAM 99»
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **DIEZ, y sus remitentes serán premiados con un juego de «NBA Jam 99», un balón de baloncesto «Spalding», un chubasquero, y una camiseta de Acclaim.** A continuación se seleccionarán DIEZ premiados más que recibirán un balón «Spalding» y un juego de «NBA Jam 99». El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su carta entre los días **16 de diciembre de 1998 y 30 de enero de 1999.**
4- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Acclaim por correo certificado.
5.- La elección de los ganadores se realizará el **4 de febrero de 1999** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de **marzo** de la revista Nintendo Acción.
6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

# guías y trucos

Nintendo Acción

## LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



### THE LEGEND OF ZELDA

Vuestra revista Nintendo favorita no podía faltar a la cita con Zelda. Empezamos una guía dedicada a los aventureros más rápidos. Diez páginas con los datos indispensables para convertir a Link en adulto.

Página 64

### Turok 2

La cacería continúa. En este número nos despachamos a gusto con el segundo nivel del juego. Ahora que le hemos cogido el tranquillo a los dinosaurios, nos ha sido fácil movernos por los nuevos decorados. Por eso tenemos más pistas y consejos que nunca para vosotros.

Página 76

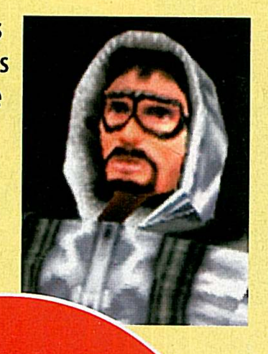
### Bomberman Hero

Parecía simple, pero nos las está haciendo pasar canutas. Este Bomber se mete en cada berenjenal... En fin, que si sois de la misma opinión no os hagáis los remolones y pasad a la página de abajo para meteros en faena Bomberman.

Página 80

### Mission:Impossible

Penúltima entrega de nuestra guía especial para espías avezados. No queda mucho para descubrir al culpable y mandarle directo a la cárcel, pero como suele suceder en estos casos será lo más difícil. Las fases que destripamos este mes son más de habilidad que de estrategia. Todo está en vuestras manos.



Página 84

## EL TRUCO DEL MES

### LEGEND OF ZELDA

**Cómo ganar el juego de los Cuccos**





*Éste de los Cuccos es sólo el primero de los mil y un trucos que tenemos preparados para Zelda. Si queréis verlos todos, ya sabéis, Nintendo Acción.*

Empieza el despliegue Zelda. A partir de este momento vamos a contaros tal cantidad de trucos, curiosidades y estratagemas, que a lo mejor no os da tiempo a probarlos todos. De momento empezamos con uno para todos los públicos. Si queréis ganar fácilmente el **juego de los Cuccos en Lon Lon Ranch, entrad en la habitación, coged todas las gallinas y agrupadlas en la esquina donde empiezan las escaleras. Ahora hablad con Talon** y poned en marcha el juego de los Cuccos. Cuando lance los tres supercuccos, los podréis coger fácilmente porque la habitación estará despejada.

## Otros trucos...

### F-ZERO X

Va la segunda, para los más rezagados. En la pantalla donde se elige modo de juego, pulsad L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha y Start. Se oirá un ruidito. Continuad entrando en el juego y descubriréis todas las naves, circuitos y niveles de dificultad (incluido el Master, una pasada).

### MISSION:IMPOSSIBLE

En la pantalla donde aparecen las zonas de cada nivel, probad a hacer estos movimientos:
- C-abajo, C-arriba, L, C-izquierda, R: modo cabezas grandes.
- R, C-abajo, Z, R, C-abajo: cuerpos pequeños.
- R, L, C-derecha, C-abajo, C-izquierda: nueva pistola.

### GEX 64

Superpassword para conseguir 99 vidas y todos los mandos a distancia nada más empezar: M758FQRW3J58FQRW4!

## ¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Todos los mapas ■ Los jefes finales ■ Desvelamos sus secretos

# THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

# Guía rápida para acabar la mayor aventura de la historia

PRIMERA ENTREGA

# HYRULE FIELD

En el **centro del universo de «Ocarina of Time» se encuentra la llanura de Hyrule,** un vasto espacio desde el que puedes **viajar a la mayoría de las localizaciones del juego.** Aquí el tiempo pasa: amanece y anochece periódicamente, y debes tener cuidado porque **de noche sus praderas se llenan de enemigos.** Cuando lo atravieses, oriéntate con el mapa que aparece en la pantalla.







*Así es«Hyrule Fields», el escenario central del juego.*



*De noche, ten cuidado con los enemigos que aparecen.*

# KOKIRI FOREST

El bosque Kokiri es el lugar donde vive Link, y **principio de la aventura. Recórrelo a fondo y habla con todos sus habitantes,** porque estos primeros pasos te sirven para **aprender los diferentes movimientos.** Hay incluso un centro de entrenamiento en el que puedes practicar la forma de luchar con la espada.

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Recoge todas las rupias que encuentres.
2. Compra el escudo en la tienda.
3. Encuentra la espada Kokiri.
4. Entrena tus movimientos.

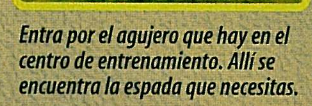





*Para comprar el escudo debes recoger todas las rupias que puedas. Consigue varias rompiendo estas piedras contra la pared.*



*Cuando hayas reunido 40 rupias, ve a la tienda y compra el Deku Shield. Luego, equípalo para poder utilizarlo.*

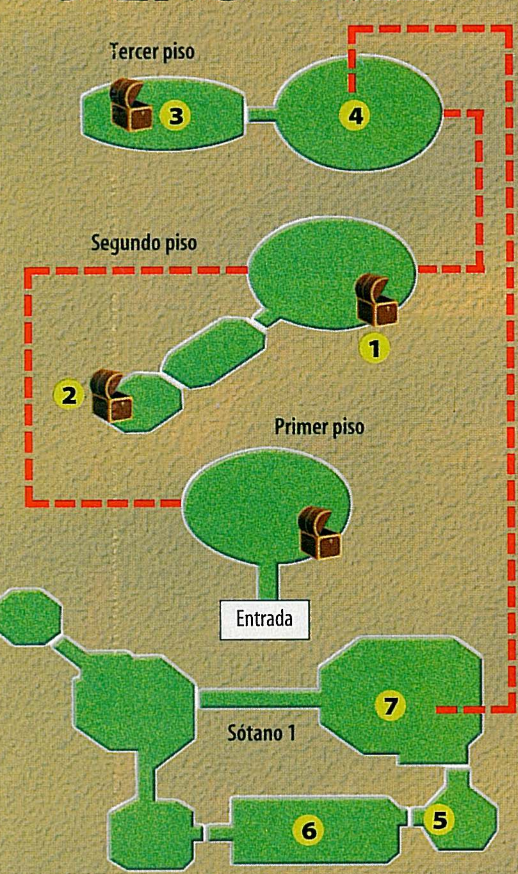


*Entra por el agujero que hay en el centro de entrenamiento. Allí se encuentra la espada que necesitas.*



*Aprende los movimientos de ataque y defensa con la espada en el centro de entrenamiento.*

# DEKU TREE






**Prepárate para entrar en la primera mazmorra del juego.** El Deku Tree, guardián espiritual de los habitantes del bosque, ha caído víctima del embrujo de Ganondorf, y a ti te toca liberarle de él. Aquí dentro **obtienes el tirachinas,** y también aprendes a utilizar los **"deku sticks" para encender algunas antorchas.**

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Consigue el mapa.
2. Consigue el tirachinas.
3. Consigue la brújula.
4. Lánzate sobre la tela de araña.
5. Dispara al ojo sobre la puerta.
6. Activa el interruptor.
7. Empuja el bloque y quema la telaraña.
8. Mata a los enemigos en este orden: 2-3-1.



*Sube por la escalera que hay cerca de la entrada a la mazmorra, y avanza hasta el cofre donde está el mapa.*



*En esta habitación obtienes el tirachinas. Equípalo, date la vuelta y dispara a la escalera para poder salir.*



*Pisa el interruptor del suelo para llegar hasta la brújula. Después, enciende las antorchas con un "stick".*



*Sube hasta el tercer piso y déjate caer sobre la tela de araña para poder entrar en el sótano que hay debajo.*



*Acaba con el enemigo de esta habitación y después dispara al ojo que hay sobre la puerta para que se abra.*



*Para pasar por aquí tienes que bajar el nivel del agua. Bucea y presiona el interruptor para lograrlo.*



*Empuja el bloque del suelo, cruza, enciende un "deku stick" y quema la tela de araña que hay en el suelo.*



*Mata primero al enemigo del centro, luego al de la derecha y finalmente al que está a tu izquierda.*

# QUEEN GOHMA

**Los tres "Deku Scrubs"** te abren el acceso hasta la guarida de la Queen Gohma cuando los dejas fuera de combate. Llega entonces la **pelea contra el primer jefe final del juego.** Aquí debes poner en práctica todas las técnicas de ataque y defensa que has aprendido, y **combinar el tirachinas con las embestidas de tu espada.** Gohma sigue una rutina de movimientos fácil de aprender, así que no debes tener mayor problema para acabar con ella.




*Una espectacular secuencia cinemática sirve de introducción para tu primer enemigo de los grandes.*



*Fíjala con el botón Z y salta hacia atrás cuando te ataque. Atúrdela entonces con el tirachinas.*



*Ahora dispones de unos segundos preciosos que debes aprovechar para atacarla con tu espada.*



*Cuando suba al techo, pulsa C-arriba para pasar a la vista subjetiva y poder seguir sus movimientos.*



*Gohma deja caer después sus tres larvas. Fíjalas con Z y acaba con ellas antes de que lleguen a nacer.*

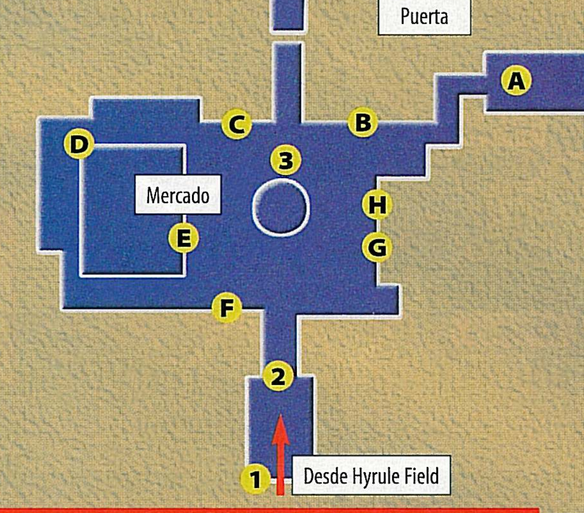


*Cuando derrotas a Gohma, el Deku Tree te lo agradece entregándote la esmeralda Kokiri.*



# HYRULE CASTLE

Una vez que has liberado al Deku Tree de la influencia malvada de Ganondorf **regresas a Kokiri Forest,** y desde allí ya puedes entrar a Hyrule Field. Sin embargo, antes de abandonar tu aldea te **encuentras con Saria, que te regala la ocarina.** Tu siguiente objetivo debe ser el castillo de Hyrule, ¡el hogar de la princesa Zelda!




## EN EL CASTILLO

La **atenta vigilancia de los guardianes** hace que penetrar en el castillo de Hyrule sea una misión difícil. Tienes que ingeniártelas para **entrar sin que te descubran,** porque de lo contrario te pondrán de patitas en la calle. Sigue la ruta que te hemos marcado en el mapa.



*Antes de salir de Kokiri Forest, Saria te regala la famosa ocarina.*



*En la casa que hay a la entrada puedes conseguir dinero rompiendo jarrones.*



*En la plaza del mercado, habla con Malon, la hija del dueño de Lon Lon Ranch.*



*Vuelve a hablar con Malon en el camino al castillo. Te dará un huevo de gallina.*



*Entra en el castillo por la ladera de la montaña y esquiva a los guardias.*



*Busca a Talon y despiértale con la gallina que nació del huevo que te dio Malon.*




*Pasa con cuidado entre los guardias que patrullan esta zona del castillo.*

*Habla con Zelda, que te dará una carta, y aprende la "Zelda´s Lullaby".*

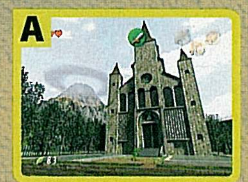


### OBJETIVOS DE LINK

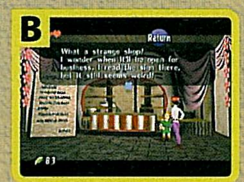
1. Consigue la ocarina que te da Saria.
2. Si te falta dinero, entra en esta casa.
3. Habla con Malon en el mercado.
4. Habla con Malon de camino al castillo.
5. Esquiva a los guardianes.
6. Despierta a Talon.
7. Cruza entre los guardianes del jardín.
8. Habla con la princesa Zelda.

## EN EL MERCADO

El mercado de Hyrule es un lugar lleno de vida. **Habla con todos los personajes que te encuentras allí, y visita las tiendas.** Ten en cuenta que por la noche también suceden cosas, así que **sitúate en el punto 4 del mapa para dejar que transcurra el tiempo.**



**TEMPLE OF TIME:** *A este lugar debes ir cuando hayas reunido las tres piedras espirituales.*



**HAPPY MASK SHOP:** *Un extraño comercio que se dedica a la compra-venta de todo tipo de máscaras.*



**SHOOTING GALLERY:** *Por un módico precio, aquí puedes practicar puntería y ganar suculentos premios.*



**BACK ALLEY:** *Pasea por la parte trasera del mercado y habla con la gente que te encuentres por allí.*



**BOMBCHU BOWLING:** *Uno de los premios que puedes conseguir en la bolera es una porción de corazón.*

**TREASURE CHEST CONTEST:** *¿En qué cofre estará la llave que abre la siguiente puerta? Al 50%, Link.*



**BAZAAR:** *En esta tienda venden casi de todo. Bombas, corazones y también el Hylian Shield.*



**POTION SHOP:** *Las pociones tienen efectos milagrosos, pero necesitas una botella para poder guardarlas.*

### LUGARES CLAVE DEL MERCADO

- **A** Temple of Time.
- **B** Happy Mask Shop.
- **C** Shooting Gallery.
- **D** Back Alley.
- **E** Bombchu Bowling.
- **F** Treasure Chest Contest.
- **G** Bazaar.
- **H** Potion Shop.

# LOST WOODS

Tras abandonar el castillo de Hyrule, tu siguiente destino debería ser la aldea de Kakariko. Sin embargo, **Saria reclama tu atención para que te des una vuelta por Lost Woods,** un bosque en el que debes **guiarte por el sonido de una canción** para encontrar el camino. En el centro del **Sacred Forest Meadow** hay un agujero que te lleva a una **Fairy´s Fountain** donde puedes **rellenar tu energía.**

Sacred Forest Meadow

Lost Woods

Kokiri Forest

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Atraviesa el bosque.
2. Pelea con los lobos.
3. Aprende la canción de Saria.



*Para atravesar Lost Woods guíate por el sonido de la canción. Debes entrar por la puerta en la que suene más alto.*



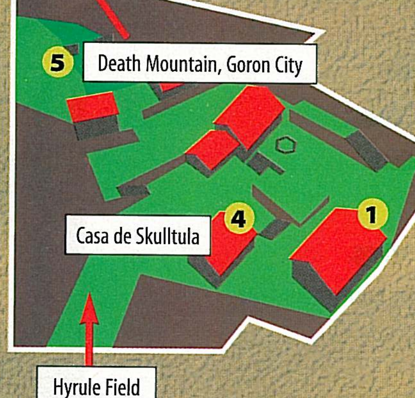

*A la entrada de Sacred Forest Meadow tienes que pelear contra unos lobos. Mátalos y ganarás varias rupias.*




*Tras atravesar el laberinto llegas hasta el lugar donde te espera Saria. Habla con ella para que te enseñe su canción.*

# KAKARIKO VILLAGE

La **aldea de Kakariko** es el paso intermedio para llegar a **Goron City y Dodongo´s Cavern,** la siguiente mazmorra. Parece tranquila, pero en su **cementerio** se encuentra la **tumba de la familia real.** No dudes en visitarla.




Cementerio

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Recoge las gallinas.
2. Mueve una tumba y consigue el Hylian Shield.
3. Entra en la tumba de la familia real.
4. De noche, acaba con las arañas.
5. Dale la carta de Zelda al guardia.



*Coge las seis gallinas de la mujer. Una está dentro de una caja (rueda para romperla), y a las otras puedes llegar planeando.*



*Entra en el cementerio cuando empiece a anochecer, y empuja la tumba que tiene unas flores plantadas delante.*



*Para entrar en la tumba de la familia real tienes que matar a los Royal Composer Brothers que aparecen cuando lees la inscripción.*



*Busca de noche todas las arañas del pueblo: en la torre, en el pino, en el cementerio, etc.*



*Enséñale la carta de Zelda al guardia. La máscara que te pide la puedes comprar en el mercado de Hyrule.*

# GORON CITY

Death Mountain y Dodongo's Cavern

La **carta de la princesa Zelda** es la llave que te abre la puerta donde está el guardia. Antes de subir hasta Goron City, **vuelve a Hyrule y entra en la Happy Mask Shop** para **comprar la máscara** que te pide. Una vez cumplido este trámite, ya puedes aventurarte dentro de la caverna donde habitan estas criaturas de aspecto amenazante, pero carácter muy pacífico.





1 *En el camino de subida te encuentras con varios enemigos, pero puedes seguir sin pelear con ellos.*



2 *Toca la canción de Zelda frente a la puerta de la cámara de Darunia para poder pasar al interior.*



3 *Tócale a Darunia la canción de Saria y diviértete viéndole bailar. Al final, te regala el brazalete Goron.*



A *Ahora que tienes el brazalete, puedes poner una bomba delante de la puerta de la tienda Goron.*



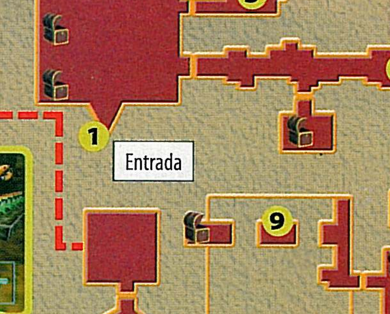
B *Enciende las antorchas para que el gran jarrón se ponga a girar, y después lanza una bomba en su interior.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Sigue el camino que sube desde Kakariko Village a Goron City.
2. Entra en la cámara de Darunia.
3. Consigue el brazalete Goron.

# DODONGO'S CAVERN

El hambre de los Goron se debe a que tienen taponada la entrada a esta caverna, donde podían encontrar las rocas con las que se alimentan. Ahora Link se cuela dentro, pero allí le espera **King Dodongo.**






1 *Tira abajo una de las bombas del Goron que está a la entrada de Goron City.*



2 *Empuja esta estatua hasta colocarla sobre el interruptor del suelo.*



3 *Cuidado con los Dodongos que hay en esta sala, porque explotan al morir.*



4 *Coloca una bomba en el centro de la hilera de "Bomb Flowers".*

5 *Empuja sólo la estatua que tapa la escalera; no toques las otras o te atacarán.*



6 *Lanza una bomba de forma que explote junto a la pared de la escalera para hacerla bajar.*



7 *Dispara con tu tirachinas al ojo que hay en la pared para apagar el fuego.*



8 *Dispara al ojo que hay al fondo, salta a la plataforma y dispara al de la izquierda.*



9 *Lanza unas bombas desde el puente para que exploten en los huecos de los ojos.*



10 *En esta sala tienes que ir empujando los bloques hasta poder llegar a 11.*



11 *Lleva este bloque hasta el agujero del centro para activar el interruptor.*



12 *Finalmente, coloca una bomba sobre la zona del suelo que está más oscura.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Tira una bomba para abrir la entrada.
2. Mueve la estatua.
3. Enciende las antorchas.
4. Coloca una bomba en el centro.
5. Mueve la estatua.
6. Empuja el bloque de piedra.
7. Apaga el fuego.
8. Dispara a los ojos.
9. Tira las bombas desde el puente.
10. Empuja los bloques.
11. Coloca el bloque en el agujero.
12. Pon una bomba en el recuadro negro.

# KING DODONGO

El **enemigo final** de esta mazmorra es un **enorme dinosaurio** que pretende convertir a Link en chamusquina con el fuego que lanza por la boca. Pero dicen que en boca cerrada no entran moscas (bombas en este caso), y lo que él no sabe es que vas a hacer que tenga una digestión la mar de pesada. **Cuando le hayas ganado, sube hasta la cima de la Death Mountain** y entra por la puerta que hay junto a la entrada del cráter para conocer a la **"Great Fairy of Power".**




*Dodongo tiene un aspecto impresionante en la presentación, pero no debes temerle si sigues nuestros consejos.*




*Usa el botón Z para fijar la boca de Dodongo, y lánzale una bomba dentro cuando la tenga bien abierta.*




*Cuando se trague la bomba y le explote dentro, tienes que aprovechar para darle todos los espadazos que puedas.*




*Evidentemente, esto le enfada mucho, así que colócate en el borde del escenario para que no te atropelle cuando rueda.*




*Tras vencer a Dodongo, Darunia te entrega como recompensa la segunda Piedra Espiritual, la del fuego.*




*Sube a lo alto de la Death Mountain y visita la cueva donde vive esta Fairy, que te regala el "Spin Power" para tu espada.*

# LOST WOODS

Antes de seguir adelante en tu viaje es conveniente que **regreses a este bosque,** porque todavía esconde algunas sorpresas agradables. Los **amigos de Saria te proponen unos juegos** en los que puedes ganar suculentos premios.



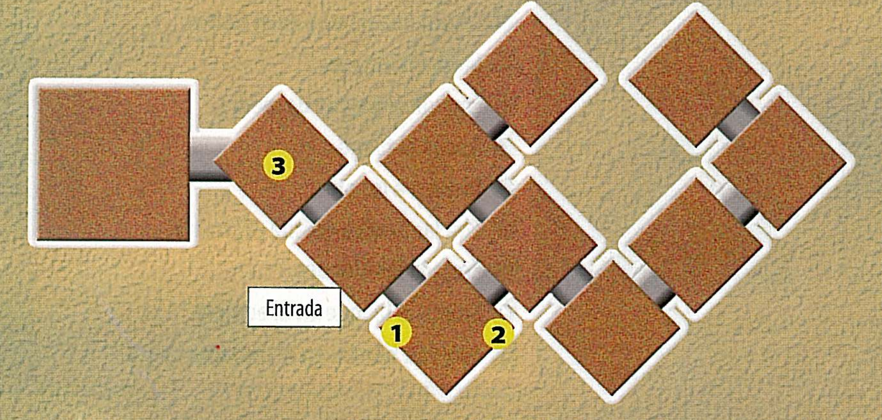

*Entra en Lost Woods y avanza por la primera a la derecha. Si haces tres disparos de 100 puntos, ganarás una bolsa.*




*Baja después las escaleras, ponte aquí y saca tu ocarina. Puedes ganar un trozo de corazón imitando las canciones de estos tipos.*




*En esta habitación, colócate sobre el tronco y toca la canción de Saria. Un amigo suyo te regalará otro cuarto de corazón.*




# LON LON RANCH

En este rancho situado en el centro de Hyrule Field te reencuentras con unos viejos conocidos: **Talon y Malon.** Además, allí conoces a la que será una de tus mejores ayudantes durante el juego: **la yegua Epona.**




*Juega con Talon a encontrar los tres "supercuccos". Si consigues ganar, te regala una botella de leche.*




*Habla con Malon, que está en el centro del rancho. No sólo te presenta a Epona, sino que te enseña su canción.*

*Entra en esta habitación y mueve las cajas que tapan el hueco de la pared. Dentro hay un trozo de corazón.*



# ZORA'S RIVER

**L**os **zoras son una raza de criaturas acuáticas** que tienen en su poder la **tercera "Spiritual Stone"** que necesitas llevar al Templo del Tiempo, pero no creas que te va a ser fácil conseguirla. De momento, para llegar a su territorio dirígete hacia el castillo de Hyrule y gira a la derecha siguiendo el curso del río que pasa por delante suyo.






1 *Ábrete paso rompiendo las piedras con bombas, y luego salta a la orilla de la derecha cuando llegues a la altura de la valla.*



2 *Toca la ocarina en este punto para que las ranas te den un regalo. Luego cruza a la otra orilla por la zona donde no cubre el agua.*



3 *Utiliza la gallina que te encuentras a la entrada a Zora´s River para llegar planeando hasta algunos lugares difíciles.*



4 *Detrás de la cascada está la entrada a Zora´s Domain. Para que se abra y se aparte el agua tienes que tocar la "Zelda´s Lullaby".*

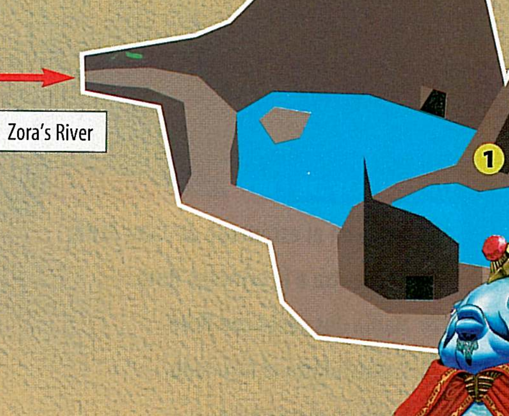
**OBJETIVOS DE LINK**

1. Cruza a la orilla de la izquierda.
2. Cruza el río y dirígete a la cascada.
3. Encuentra el atajo a Lost Woods.
4. Toca la canción de Zelda.

# ZORA'S DOMAIN

**C**uando el **agua de la cascada deje de caer,** salta y cruza la entrada de Zora´s Domain. Aquí el rey Zora te informa de la desaparición de su hija. Antes de partir en su búsqueda, **aprovecha para aprender la forma de aguantar más tiempo bajo el agua.**



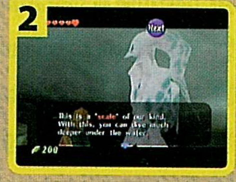




**OBJETIVOS DE LINK**

1. Coge un pez con la botella vacía.
2. Aprende a bucear.
3. Habla con King Zora.



1 *Utiliza una botella vacía para coger un pez en el lago central de esta zona.*



2 *Supera la prueba del buceo para poder aguantar más tiempo debajo del agua.*



3 *Cuando llegues a la parte más alta de Zora´s Domain, habla con el rey.*

# LAKE HYLIA

**U**na vez que hayas aprendido a bucear, **cruza el túnel que une Zora´s Domain con Lake Hylia.** En este lugar puedes participar en el **mini-juego de la pesca,** uno de los más divertidos de «Zelda». Aquí también encuentras un mensaje de la princesa Ruto, que te abre la puerta de la siguiente mazmorra.



1 *Cuando salgas a la superficie del lago, busca una botella que verás en las cercanías. Dentro hay un mensaje de Ruto.*



2 *Paga 20 rupias para poder ir de pesca, y persiste hasta que consigas coger un pez que bata el récord. Entonces recibirás un obsequio.*



3 *Con las noticias de Ruto en tu poder, viaja de vuelta a Zora´s Domain buceando por el túnel que hay bajo las ruinas.*

Hyrule Field

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Coge la botella.
2. Vete de pesca.
3. Bucea de vuelta a Zora´s Domain.

# JABU-JABU'S BELLY

Malas noticias: la **princesa Ruto está atrapada dentro del estómago de la ballena** gigante Jabu-Jabu. Para poder llegar hasta ella, enséñale a su padre, el rey **Zora, la carta que encontraste en el lago Hylia.** Así conseguirás que se aparte y te deje acudir en rescate de su hija. Ten cuidado en esta mazmorra, porque aquí las cosas comienzan a ponerse bastante difíciles hasta que consigues el efectivo **boomerang.**



*Haz que Jabu-Jabu abra la boca ofreciéndole el pez que llevas dentro de la botella.*



*Encuentra a Ruto y síguela cuando se deje caer a través de un agujero del suelo.*



*Cuando te reúnes con Ruto tienes que hablar dos veces con ella y transportarla.*



*En esta sala, lanza a Ruto a la otra orilla y después pisa el interruptor del suelo.*



*Sube en el ascensor con Ruto hasta el punto 14, y después dirígete al 6.*



*Destruye a los enemigos que hay en esta habitación para obtener el boomerang.*



*Coloca a Ruto sobre el interruptor y después enfréntate al tentáculo. Lánzale el boomerang y apártate cuando te ataque.*



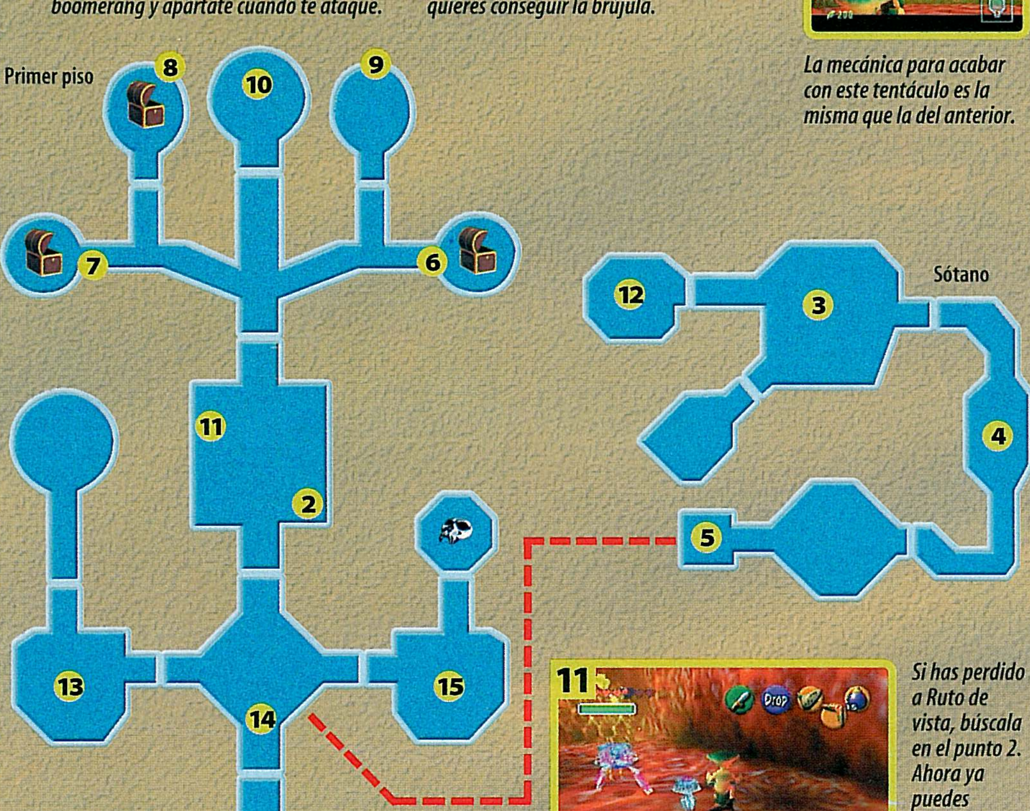
*Vence a todos los enemigos antes de que el contador de tiempo llegue a cero, si quieres conseguir la brújula.*



*La mecánica para acabar con este tentáculo es la misma que la del anterior.*




*Un tentáculo más, pero esta vez rodeado de medusas. Mátalas con el boomerang.*






*Si has perdido a Ruto de vista, búscala en el punto 2. Ahora ya puedes dejarte caer con ella por el agujero que hay en 11.*



*Coloca a Ruto sobre la plataforma, vence a Bigocto y sube en el ascensor.*



*Lanza el boomerang para que paren las plataformas y puedas atravesarlas.*



*Sube en el ascensor y después coloca una de las cajas sobre el interruptor.*

*Dispara el boomerang contra la campanilla para luchar contra el jefe final.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Entra en el estómago de Jabu-Jabu.
2. Encuentra a la princesa Ruto.
3. Habla dos veces con Ruto.
4. Lanza a Ruto al otro lado.
5. Sube en el ascensor.
6. Consigue el boomerang.
7. Consigue el mapa.
8. Consigue la brújula.
9. Destruye el tentáculo.
10. Destruye el tentáculo.
11. Tira a Ruto por el hueco del suelo.
12. Lucha contra Bigocto.
13. Lanza el boomerang a las plataformas.
14. Pon una caja sobre el interruptor.
15. Dispara a la campanilla.

# ANEMONE BARINADE

El motivo del extraño comportamiento de Lord Jabu-Jabu es que sus entrañas están infectadas por **Bio-Electric Anemone Barinade, un parásito de mucho cuidado que resulta ser el enemigo final de esta mazmorra.** El bicho es una especie de medusa gigante que tiene su punto débil en el centro, pero sabe defenderse muy bien de tus ataques y lanzar sus brazos giratorios contra ti.

1


*Disfruta nuevamente de la presentación de lujo que tienen los jefes finales, porque esta vez es el único momento de calma que vas a tener durante la pelea.*

2

*Lo primero que tienes que hacer es apuntar a los tentáculos que fijan a Anemone Barinade al techo. El boomerang es el arma más efectiva para lograrlo.*

3

*Después bajan cuatro brazos eléctricos que giran y te atacan. Tienes que acertar primero al del centro para que se paren, y poder darles su merecido.*

4

*Finalmente, Anemone Barinade se queda "a solas" contra ti, pero girando como una loca. Fija su cuerpo con el botón Z y ataca con golpes de espada.*

5

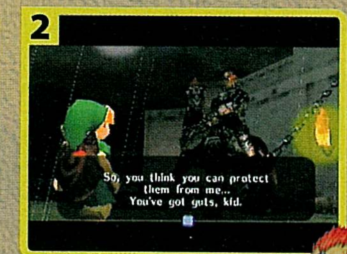
*Cuando derrotas a este peligroso enemigo consigues liberar a la princesa Ruto, que te entrega el "Zoras Sapphire" entre algunas "proposiciones deshonestas".*

# TEMPLE OF TIME

La primera gran misión del juego está conseguida: ya tienes en tu poder las **tres "Spiritual Stones"** que necesitas para **abrir el Temple of Time.** Antes de hacerlo, sin embargo, te conviene aprovechar algún tiempo para terminar algunos asuntillos que tienes pendientes. Por ejemplo, **buscar todas las arañas que haya por los escenarios** en los que ya has estado, o **visitar a la Fairy** que tiene su hogar justo al cruzar la entrada del castillo de Hyrule.

1

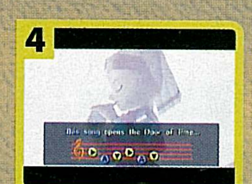
*Consigue el "Farore´s Wind" de la Fairy que habita en el castillo de Hyrule.*

2


*Cuando vuelves a Hyrule, asistes a una escena dramática, con la princesa Zelda huyendo del acoso de Ganondorf.*

3

*Una vez que la calma ha regresado a Hyrule, busca en el foso del castillo la "Ocarina of Time".*

4

*Cuando coges la ocarina, la princesa Zelda se pone en contacto contigo para enseñarte otra canción.*

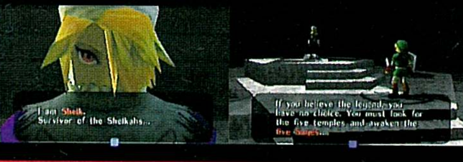
5

*Entra en el Temple of Time, colócate frente al altar principal y toca la canción del tiempo con la ocarina.*

**OBJETIVOS DE LINK**

1. Completa los objetivos que tuvieras pendientes en el juego.
2. Viaja al castillo de Hyrule.
3. Sumérgete en el foso del castillo para conseguir la "Ocarina of Time".
4. Aprende la "Song of Time".
5. Entra en el "Temple of Time".

# EL NACIMIENTO DE UN NUEVO LINK


*Cuando **Link toca la "Song of Time"**, los acontecimientos se desencadenan. Se abre la Puerta del Tiempo, **nuestro héroe consigue separar la "Master Sword"** de la piedra en la que estaba clavada, y después **cae en un sueño del que despierta siete años más tarde.** Entonces recibe el **"Light Medallion"**, el primero de los seis medallones que debe reunir, y conoce al misterioso **Sheikah.** La aventura no ha hecho más que comenzar...*



CONC
ZEL
Descubre las
entre estas dos imágenes
cartuchos de ZELDA
NINTENDO64
Sorteamos 20
cartuchos
PAL VERSION
Vive con «Legend of Zelda» la mejor aventura para estas Navidades. Te ofrecemos la oportunidad de ganar uno de los 20 cartuchos que sorteamos. Para participar, tan sólo tienes que averiguar las cinco diferencias entre las dos imágenes del protagonista.
Nintendo®
www.nintendo.es
NINTENDO64

# URSO
# DA

## cinco diferencias

## y consigue uno de los veinte

## que regalamos

**BASES DEL CONCURSO "LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME"**

1.- Podrán participar todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: **HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apdo. de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en el sobre: CONCURSO "LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME"**

2.- Entre las cartas recibidas que indiquen correctamente las cinco diferencias se extraerán VEINTE, cuyos remitentes recibirán un cartucho de **"LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME"** para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupon entre los días **15 de diciembre de 1998 y el 15 de enero de 1999.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el día **2 de febrero de 1999** y los nombres de los ganadores aparecerán en el **número de marzo** de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

**CUPON DE PARTICIPACIÓN**

Nombre:........................................ Apellidos:........................................

Dirección:........................................................................................

Localidad:........................................................ C. Postal:....................

Provincia:........................................ Teléfono:........................................

Las diferencias son: 1........................................ 2........................................

3........................................ 4........................................ 5........................................

# LA CACERÍA CONTINÚA: SEGUNDO NIVEL




El río de las almas, un lugar dónde sólo los valientes y los locos se atreven a entrar, es tu próximo destino. ¿A qué grupo perteneces tú? En cualquier caso,será mejor que sigas nuestros consejos si quieres tener la oportunidad de responder a esta pregunta.

## FASE 2: RIVER OF SOULS

- **OBJETIVOS:** Destruir dos "Soul Gates", acabar con las tres "Sisters of Despair" y encontrar y proteger el "Energy Totem".
- **NUEVAS ARMAS:** Warblade, Magnum 60 y Tranquilizer Gun.
- **NUEVOS ENEMIGOS:** Deadmen , Lords of Dead, Sisters of Despair y Leapers.

### VEHÍCULO ACORAZADO





*Nada más comenzar esta fase te encuentras con un* ***inesperado compañero de aventura:*** *se trata de un* ***triceratops*** *que cuenta con una descomunal (y por suerte inagotable) potencia de fuego.* ***Sus movimientos son más lentos,*** *pero la mayoría de los dinosoids huyen despavoridos al verle. Además, hasta puedes pisotearlos si se te ponen debajo, donde no alcanzan tus disparos. Mayores problemas te darán unos* ***nidos de ametralladora que debes destruir rápidamente*** *si no quieres que te frían a tiros.*

### DATE LA VUELTA

*No tengas mucha prisa cuando subas por esta cuesta. Detente un momento y busca los items que hay detrás de las cajas.*



### SUBE EL PUENTE

*Nada más "aparcar" el triceratops llegas a este puente. Dispara a las dos palancas para poder cruzarlo.*

### DISPAROS LEJANOS



*Para que se* ***abran algunas puertas o bajen los puentes levadizos*** *debes encargarte primero de los enemigos que te disparan desde las torres que hay detrás. Si utilizas misiles apunta alto, aunque irás más rápido con tus ametralladoras.*

### LLAVE DEL NIVEL 4





*La* ***primera llave del nivel 4*** *la descubres en una posición elevada, y bastante bien protegida, pero es muy fácil llegar hasta ella si* ***das un rodeo por los pasillos que salen a cada lado del lugar donde te encuentras.*** *Antes de subir, acaba con el enemigo de arriba.*



**¡PROHIBIDO BAÑARSE!**
*A lo mejor ya te has dado cuenta, pero por si acaso te aconsejamos que jamás pongas el pie en el agua verde que hay en este nivel, porque te manda directamente a criar malvas .*

## MÁXIMA ENERGÍA





*Para coger esa **cruz roja** tienes que **disparar al barril** que hay junto a ella. Luego da la vuelta hasta donde está la **señal del talismán del agua.** Sube la escalera y...**¡máxima energía!***

## ABRETE SÉSAMO





*En la zona de los surtidores de agua te encuentras varias palancas que debes activar para que se vaya abriendo una serie de puertas sucesivas (una de ellas te lleva hasta un portal, pero de momento no puedes entrar en él). Finalmente, en unas pequeñas salas que hay debajo de las escaleras encuentras dos piezas: tienes que encajarlas en unos huecos que hay en la barandilla para que se abra la puerta principal que está arriba (basta con que te acerques para conseguirlo).*

## DENTRO DEL PORTAL







*Buceando **en este estanque mueves una palanca que abre la estancia de la derecha,** pero no tengas pisa por entrar en ella. Antes de salir de esta zona, **ve a la sala que hay a la izquierda del estanque,** porque allí está el **interruptor que activa el portal.** Una vez dentro no te queda más remedio que **fulminar a unos enemigos peligrosísimos** si quieres **conseguir la segunda pieza del Nuke Weapon.***



**¿QUIÉN ME DISPARA?**
*Al llegar a este lugar puede que comiences a recibir disparos sin saber muy bien de dónde demonios provienen. Bueno, pues mira arriba y descubrirás al culpable. Y por cierto, sigue los pasillos hasta allí para conseguir el Mag 60, una nueva arma más potente que seguro que te vendrá muy bien a partir de ahora.*

## PRIMERA SOUL GATE





*Si te colocas **mirando hacia este palacete, detrás queda la palanca que abre la puerta,** y dentro, a su vez, hay otra para acceder a la **primera Soul Gate. Dispara al medallón azul de arriba,** pero no pierdas de vista a los zombies que salen del suelo y te atacan.*







**ARRIBA RASCACIELOS**
*Cuando llegas a este jardín a cielo abierto tienes que disparar a los dos grandes resortes que hay en la fachada que lo rodea. Así haces que se eleve una torre gigantesca que tiene en su base un teletransporte que te manda directito "pa'dentro". Ahora sabrás lo que es un laberinto de los buenos.*

## LA HIJA DEL DEMONIO







*En el laberinto de la torre llegas a una* ***escalera larguísima.*** *Uno de los pasillos que sale de su base te lleva a un* ***pasadizo submarino*** *que desemboca justo a los pies de* ***una de las Sister of Despair con su ejército de zombies.***

## HACIA DENTRO

*Si* ***rodeas esta columna*** *verás que tiene* ***cuatro interruptores*** *en cada uno de sus lados. No te cortes,* ***empújalos*** *para conseguir que* ***suban los puentes*** *que cruzan por encima. Ahora puedes continuar por allá arriba.*





## ¡ENEMIGOS INVISIBLES!





*En este nivel tus enemigos se vuelven más sofisticados. Hay algunos que* ***se hacen casi invisibles al poner en marcha un dispositivo que llevan en el brazo.*** *¡Fíjate bien para acabar con ellos!*

## OTRA SISTER MENOS





*Las* ***rejas*** *que cierran esta puerta* ***se abren disparando a un interruptor que hay en la parte de arriba.*** *Entra por ahí para llegar al* ***teletransporte*** *que te introduce en el cementerio donde está otra de las* ***Sister of Dispair.***

### ¿HACE UN CHAPUZON?

*Uno de estos estanques tiene un pasadizo submarino que te lleva hasta otra llave del nivel 4, así que coge aire y a bucear.*



### POR LA MITAD

*Estos pequeñajos son unos verdaderos pesados, y además se mueven tanto que es muy difícil matarlos con disparos. Mejor rebánales el pescuezo con tus cuchillas.*

## LA PLUMA DEL ÁGUILA









*A lo largo de esta* ***rampa*** *te encuentras con varias puertas, pero si* ***entras por la segunda a la derecha*** *consigues la* ***pluma marrón.*** *Ahora que la tienes en tu poder puedes* ***volver al portal que hay un poco antes,*** *porque se trata del* ***primer talismán del juego.*** *Cuando estás en el portal aparece* ***uno de tus tatarabuelos,*** *que después de un pequeño discurso te concede el* ***salto de fe. Gracias a él puedes dar grandes saltos en los lugares donde veas el icono adecuado.***

## SEGUNDA SOUL GATE







*Mata a estos dos **dinosoids** para que se **abra la puerta del templete**. Dentro está la **tercera llave del nivel 4** y detrás, la palanca que abre paso hasta la **segunda Soul Gate**.*

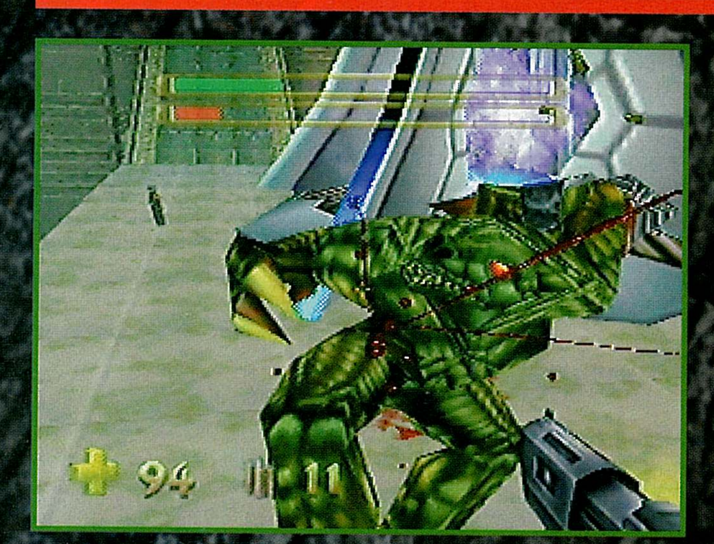
## LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES







*Al final de la **misma rampa** donde encontraste la pluma marrón está el **teletransporte que te lleva a un nuevo cementerio**. Allí tienes que **moverte rápidamente entre los zombies** y darle alegría al gatillo de tu arma, porque están empeñados en que te conviertas cuanto antes en uno de ellos. **Para que se abran las sucesivas puertas** que te vas encontrando tienes que **activar todas las palancas que hay dentro de los panteones**.*



### DEFIENDE EL TOTEM

*Una vez que has cumplido todos tus objetivos, tu última misión en esta segunda fase consiste en defender el tótem del ataque de los dinosoids, como ya tuviste que hacer en Port of Adia. Ahora hay agua venenosa rodeándolo, así que ten cuidado de no caerte. Por fortuna, la munición sigue siendo abundante, pero te aconsejamos que dispares desde arriba.*

## LA ÚLTIMA HERMANA







*Las **palancas** que hay a los lados de esta **puerta abren dos nuevos panteones**. Allí están las **llaves** que tienes que **encajar en la pared** para que se abra la reja del centro. Y dentro, la última Sister of Despair.*

**Un mes más has conseguido sobrevivir. Eres un tipo afortunado, pero no cantes victoria. En el próximo número llegan los pantanos de "Death Marshes"...**

# BOMBERMAN HERO

(PRIMERA ENTREGA)

**Iniciamos en este número una estupenda guía en la que te contamos todos los secretos de los más de setenta niveles que componen este divertido juego de Hudson. Recuerda que no basta con terminar todos los niveles, sino que debes intentar conseguir la máxima puntuación en cada uno. Para que no te dejes nada por explorar, te ofrecemos los itinerarios, las zonas secretas y los mejores trucos de cada nivel. ¡A por ello!**

## PLANETA BOMBERMAN

**ÁREA 1** | **BOMBER BASE**

BATTLE ROOM → HYPER ROOM → HEAVY ROOM / SECRET ROOM → SKY ROOM

*¡Comienza nuestra aventura! **Un misterioso OVNI ha aterrizado en las cercanías y nos toca ir a investigar el suceso.** Pero antes debemos llevar a cabo una serie de misiones de entrenamiento en la Base Bomber. No os preocupéis porque son muy fáciles.*

### 1. BATTLE ROOM



*Sube por los **bloques negros** para alcanzar los tesoros situados sobre **el saliente elevado que está junto a la entrada.***

### 3. SECRET ROOM



*Es fácil pasar por alto el **primer cristal** por culpa de la perspectiva. **Está sobre el edificio que hay junto a la entrada.***



### 2. HYPER ROOM



*Avanza por las **cintas transportadoras**. A la izquierda de la salida hay una puerta por la que acceder a otras partes del nivel.*



*Salta de un teletransportador a otro para llegar hasta la **segunda salida del nivel, que conduce a la Secret Room.***



*La **tarjeta** para salir por la primera puerta la encontrarás **tras los barrotes** que están junto al primer teletransportador.*

## 4. HEAVY ROOM



*Podrás alcanzar estas plataformas superiores si **saltas desde la caja de circuitos** que se encuentra **junto a la ventana de la sala de control.***



*Si te encuentras en un punto en el que no puedes seguir avanzando, prueba a **romper la tapa negra que hay en el suelo junto a los dos diapasones.***



*Antes de salir, **salta a la izquierda desde la plataforma que te lleva a la puerta de salida** y podrás hacerte con una buena **cantidad de cristales azules.***

## 5. SKY ROOM



*La Sky Room constituye la última prueba antes de salir de la Base. La única dificultad está en **hacerte con la tarjeta, que se encuentra sobre la torre roja.***

## ÁREA 2 SEA OF TREES

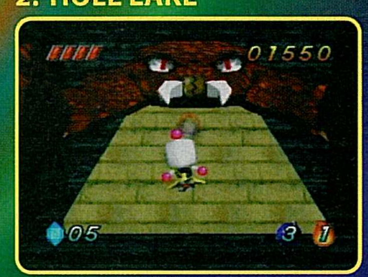



*Se acabó lo bueno. Tras el entrenamiento llegó la hora de enfrentarte con los monstruos y las bestias que te acecharán durante el resto del juego. **Para llegar hasta el amenazador OVNI tendrás que atravesar extraños bosques, lagos y cañones que pondrán a prueba tus recién adquiridas habilidades.** Procura hacerte rápidamente con el **control del submarino en la fase de Hole Lake** (no olvides que puedes nadar contracorriente para coger tesoros que hayas dejado atrás) **y con el Bomber Jet en el nivel de Big Cannon.** Nitros te espera ansioso al final del área. Pero no te pondrá las cosas muy difíciles.*

## 1. BLUE CAVE

*Aunque parezca que no va a ninguna parte, **salta sobre la plataforma y podrás conseguir cuatro cristales azules más.***

## 2. HOLE LAKE



*Para acabar con el **cangrejo gigante** del final, espera a que **separe las mandíbulas y dispara torpedos a su boca.***

## 3. RED CAVE



*La **primera salida** te llevará hasta la zona secreta de **Dark Wood.** Lanza una bomba a las dos Bombas Gigantes antes de saltar.*



*Sigue caminando hacia la derecha y llegarás a la **segunda salida,** que te llevará directo al **peligroso Big Cannon.***

## 4. BIG CANNON



*Si realizas un **vuelo rasante** podrás esquivar **los rayos láser y la nave** que te esperan a mitad del nivel.*



*El **cañón gigante** del final usa pistola y dos lanza-cohetes. Destruye primero la **pistola y luego dispara a la cabina azul.***

## 5. DARK WOOD



***Evita los tornados rojos pero no tengas miedo de los blancos:** te permitirán alcanzar los salientes inaccesibles.*

## 6. DRAGON ROAD



*Para **alcanzar el otro extremo del nivel** debes **pasar sobre la valla de madera.** Muévete arriba y a la derecha.*



*Para explorar las regiones inferiores, es necesario que **cojas la energía extra** que está escondida **bajo la valla de madera.***

## 7. NITROS



*La táctica es: espera a que **se coloque sobre un cuadrado azul.** Esquiva su disparo y **ataca en ese momento.***



## ÁREA 3 PEACE MOUNTAINS

CLOWN VALLEY → GREAT ROCK → FOG ROUTE → ENDOL

*Aunque normalmente es una zona tranquila, las montañas de Peace han sido tomadas por las tropas de Garaden. La **ruta es más corta** que en el área anterior, pero **los peligros son mayores**. Además, aquí no contarás con la ayuda de ninguno de tus vehículos, así que más vale que comiences a afinar la puntería. **No dejes ningún saliente por explorar y conseguirás la máxima puntuación.***

### 1. CLOWN VALLEY



*Recolecta los tesoros de los laterales del Valle, y luego **salta y arroja bombas a los enemigos del puente**. El resto, un paseo.*

### 2. GREAT ROCK



*Lanza una bomba sobre esta plataforma para activarla y así puedas continuar tu ascenso por lo que queda de nivel.*



*Para **acabar con los robots centinela**, lo mejor es atacarles desde lejos saltando y lanzando al mismo tiempo una bomba.*

### 3. FOG ROUTE



*Para acabar con los cañones que encontrarás por todo el nivel, **colócate lo más cerca posible a ellos y dispara.***



*Eliminar a este robot es complicado. **Acércate un poco, lanza una bomba y retrocede rápidamente.** Así varias veces.*

### 4. ENDOL



*El **punto débil de Endol es su pecho**. Gira alrededor de la plataforma mientras saltas **y atácale cuando se ponga de frente.***

# PRIMUS STAR

## ÁREA 1 WOODS OF ESURAM

GROOG HILLS → BUBBLE HOLE → ERARS LAKE → WATERWAY / WATER SLIDER

*La primera zona del segundo planeta del juego es el lugar perfecto para que comiences a depurar tus habilidades en el lanzamiento de bombas y en el control del personaje. **A la hora de realizar saltos arriesgados, utiliza los botones C para cambiar la perspectiva** y guíate siempre que puedas por la sombra de Bomberman para saber dónde aterrizas. Aprender técnicas como el **Rolling Bomb** te será imprescindible para obtener la máxima puntuación y seguir avanzando.*

### 1. GROOG HILLS



*Para **congelar los lagos de agua**, colócate frente a esta flor y mantén pulsado el botón B. Suéltalo cuando la bomba gire.*

### 2. BUBBLE HOLE



*Estos agujeros son en realidad **teletransportadores** que te trasladarán a los salientes superiores. No tengas miedo.*

### 3. ERARS LAKE



*Entra por el **agujero superior izquierdo** para llegar hasta **Waterway**, o por el **inferior derecho para ir a Water Slider.***



*Para salir del nivel antes tendrás que **coger el ítem que te permite atravesar muros.** Lo encontrarás en este agujero.*

### 4. WATERWAY



*Activa el **interruptor de esta puerta** y entra por ella si quieres coger todos los cristales situados tras los vidrios azules.*



*No intentes **saltar de una cascada a otra desde el agua.** Mejor colócate en el borde y salta al de enfrente. Es más seguro.*

### 5. WATER SLIDER



*Para coger esta **Bomba Especial, déjate llevar por la corriente** y salta a la plataforma antes de que sea tarde.*



*Lanza una bomba para activar la plataforma de la izquierda. **Sube y nada contracorriente para alcanzar la salida.***

*Los niveles que te esperan en el interior del Castillo de Primus son una* ***mezcla de peligrosas plataformas e intrincados laberintos.*** *A diferencia del Planeta Bomberman, los* ***mejores tesoros se encuentran en zonas bien ocultas y peligrosas,*** *así que prepárate.*

## ÁREA 2 PRIMUS CASTLE

ROCK "N" ROAD → WATER POOL → MILLIAN ROAD → WARP ROAD → DARK PRISON → NITROS



### 1. ROCK "N" ROAD

Puedes esquivar las piedras saltando a los agujeros. Cuidado con la **puerta del final: lánzale bombas nada más verla.**

### 2. WATER POOL



Una **bomba bien colocada** puede eliminar los pinchos de la plataforma y al mismo tiempo encargarse de tu enemigo.

La **Bomba Especial** de esta fase se encuentra en **un saliente, situado a la izquierda bajo la salida del nivel.**

### 3. MILLIAN ROAD



Para acabar con la pistola gigante, elimina **primero el cañón inferior, luego los dos cañones laterales y dispara a la cabina.**

### 4. WARP ROOM



Antes de entrar en este teletransportador, no olvides **activar el interruptor** o no podrás continuar más adelante.

El **ítem para atravesar la barrera de fuerza** está encima del comienzo. Cruza dos teletransportadores para llegar a ella.

### 5. DARK PRISON



Con la **Bomba Calavera** descubrirás hasta el cristal más escondido del nivel. Usa la bomba y no te vuelvas loco buscándolo.

### 6. NITROS



Cuando se detenga en un cuadrado con el **dibujo de un disco,** te lanzará uno. Aléjate de las esquinas para evitar que te acorrale.

## ÁREA 3 CLOCK TOWER

KILLER GATE → SPIRAL TOWER → SNAKE ROUTE → BARUDA

*Sólo restan cuatro niveles para terminar el segundo planeta, pero no te confíes. Las cuatro fases de Clock Tower son con diferencia mucho más difíciles que las que te han tocado hasta ahora. En* ***Killer Gate, concéntrate en eliminar primero los cañones laterales*** *- en especial los del final del nivel - antes de dedicarte a hundir los submarinos. En* ***Snake Route, comienzas en medio del nivel, así que es mejor que desciendas primero para coger el Cristal inferior.*** *Buena suerte y* ***nos vemos el mes que viene en el tercer planeta, para salvar a la princesa Millian.***

### 1. KILLER GATE



**Si vuelas alto, probablemente no veas esta Bomba Especial.** Para hundir los **submarinos,** acércate a ellos, dispara y sube rápidamente alejándote en diagonal.

### 2. SPIRAL TOWER



Antes de iniciar tu ascenso a lo loco por la torre, **busca una abertura en la empalizada de madera** y desciende por la rampa para conseguir nuevos tesoros.

### 3. SNAKE ROUTE



Lanza unas cuantas **bombas a los dos interruptores** que controlan las plataformas de la zona central. De esta forma **accederás a dos Cristales más.**

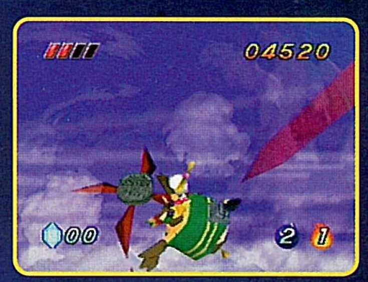


Para efectuar los arriesgados saltos a las plataformas, lo mejor es que **utilices los botones C y estudies el terreno** desde otra perspectiva. Si fallas, morirás.

### 4. BARUDA



Tendrás más posibilidades de ganar esta batalla **si aumentas tu poder de disparo.** Vuela primero hasta las **plataformas de alrededor y coge los "power-ups".**



Para acabar con Baruda, vuela lo más alto que puedas y desde ahí lanza grupos de bombas manteniendo pulsado el botón C abajo.

# ESCAPAR DE LA CIA

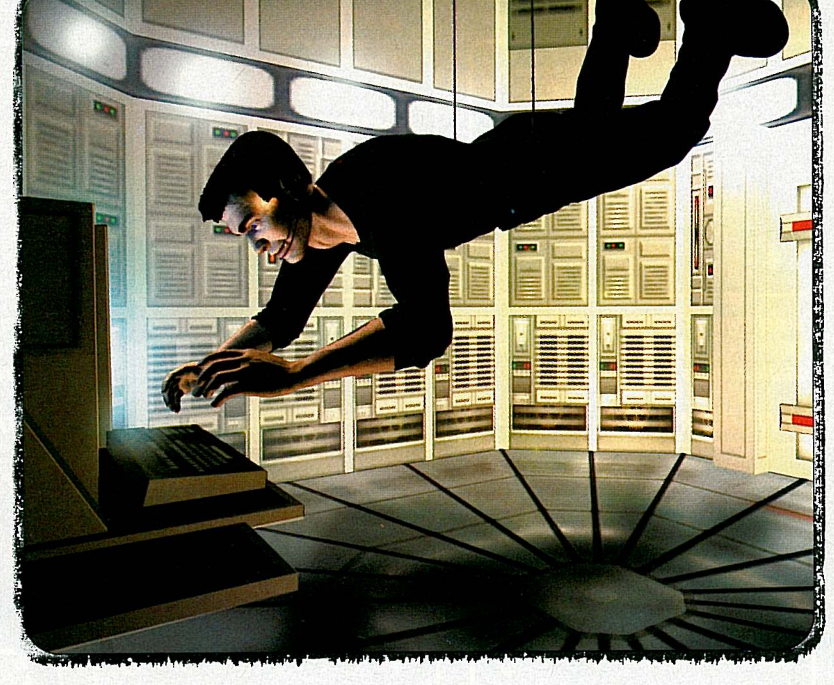
## Parte 3 de 4 – Sala del terminal

### Lista de objetivos:
- Encender el ordenador.
- Descargar la lista NOC e inocular el virus.
- Escapar.

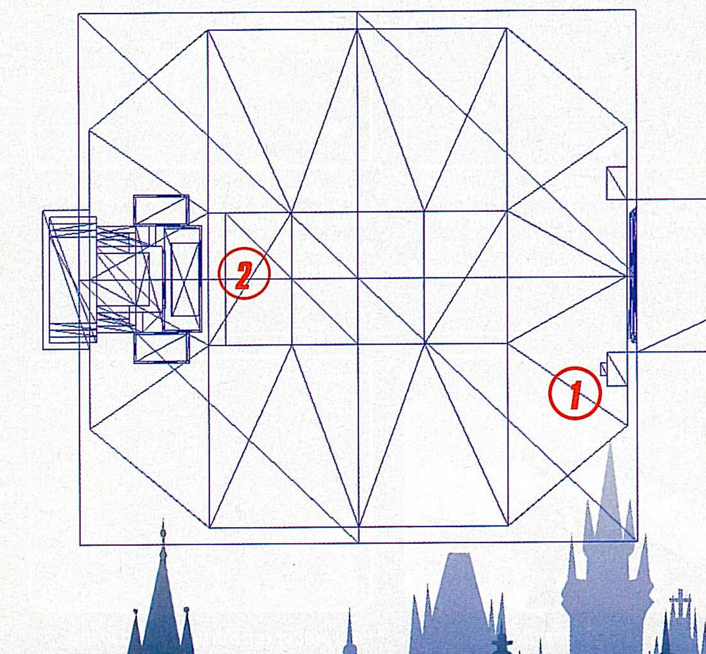
### Objetivos no incluidos:
- Evitar ser descubierto por el personal de la CIA.
- Evitar los láser de seguridad.

### Inventario inicial:
- Ninguno.

### Objetos que recoger:
- Lista NOC.



### Secuencia de juego:
Ethan **baja por la habitación colgado de un sistema eléctrico** controlado por la consola. En su descenso debe **evitar muchos tipos de láser de seguridad** dando vueltas, balanceándose y mirando la secuencia de luces para cruzarlas en el momento justo. Las luces pueden tocarle sin peligro de que salte la alarma, pero **los láser le dañarán gravemente y pueden llegar incluso a cortar el cable.**
Antes de alcanzar el nivel del ordenador, existe el riesgo de que un técnico civil entre en la habitación. El **ruido de la primera puerta por la que el hombre pasa le indicará a Ethan cuándo debe subir y esperar.**
Una vez que superamos los obstáculos y alcanzamos el nivel del ordenador, tenemos que **insertar una tarjeta digital en el panel de seguridad que está situado frente al ordenador.** Para ello hay que balancearse hasta que podamos **tocar el panel situado en la parte derecha de la puerta.** Una vez que el ordenador esté encendido, Ethan tendrá muy poco tiempo para **volverse, bajar un poco y balancearse hacia atrás y hacia delante hasta poder insertar el disco de información en el terminal.** O sea que hazlo rápido, y descarga la lista.
Lo siguiente es **volver a subir rápidamente** antes de que alguien entre en la habitación de nuevo y descubra que el ordenador ha sido utilizado.
La fase terminará cuando alcancemos el techo de la habitación con la lista en nuestro poder.




**PLAN DEL NIVEL 3**
1. Ranura de la tarjeta digital
2. Teclado del ordenador

# ESCAPAR DE LA CIA

## Parte 4 de 4 - Escapar por el tejado

### Lista de objetivos:
- Evitar a todos los guardias.
- Alcanzar el helipuerto.
- Escapar.



### Objetivos no incluidos:
- Evitar ser atrapado cuando el sistema de seguridad se reactive.
- Evitar ser visto por la luz del helicóptero.
- Proteger a Candice.

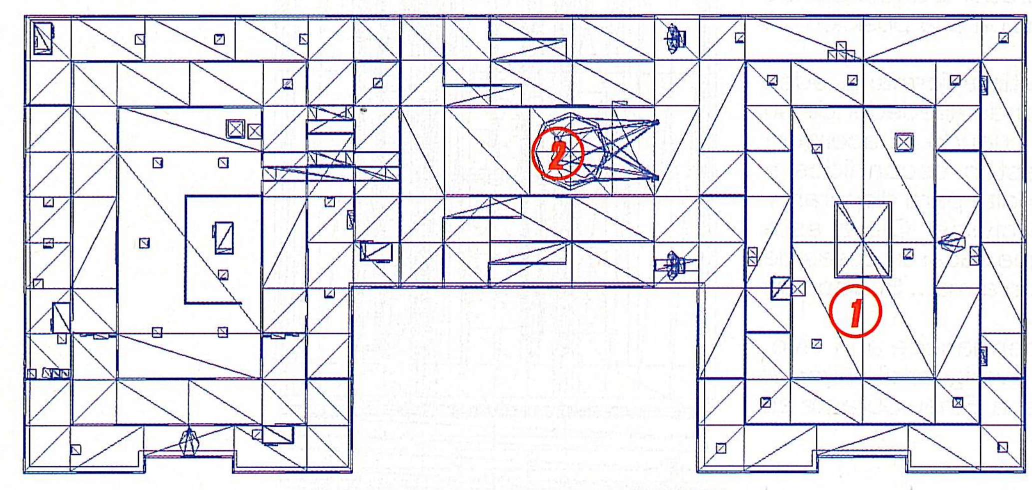
### Inventario inicial:
- Lanzadardos.
- Chicle explosivo.

### Objetos que recoger:
- Electroshock.
- Arma del guardia.

### Secuencia de juego:
Todos los **sistemas de seguridad han sido anulados por el virus de Candice,** pero los guardias están aún allí y además algo furiosos. Por si fuera poco el **helicóptero está sobrevolando la zona para señalar a los intrusos con su rayo de luz.** Esa es la razón de que a lo largo de todo el nivel **Ethan deba correr tan rápido como le sea posible. Si la luz le llega a alumbrar por completo, atraerá a los guardias** y será arrestado. Tendrá que distraer la atención haciendo explosionar tubos montados en la pared con chicle explosivo.

Por fin, Ethan **saca el EMS de su consigna eléctrica,** y lo arroja con la intención de romperlo. De esta forma **conseguimos que el helicóptero pueda despegar.** Y aprovechamos que empieza a mover sus aspas, y poco a poco a levantarse del suelo, para **saltar sobre sus patines y huir de allí a toda prisa.**

Nuestro siguiente destino es la estación de Waterloo, en Inglaterra.

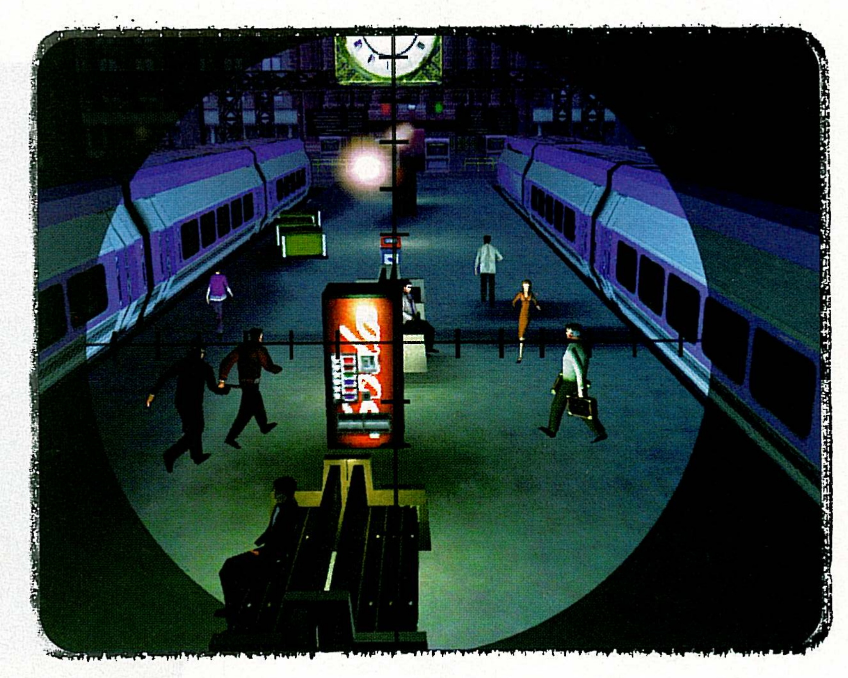



**PLAN DEL NIVEL 4**

1. Comienzo
2. Helipuerto

# LA CAZA DEL TOPO

## Parte 1 de 3 - La estación de Waterloo



### Situación:
- Estación de Waterloo, Inglaterra.

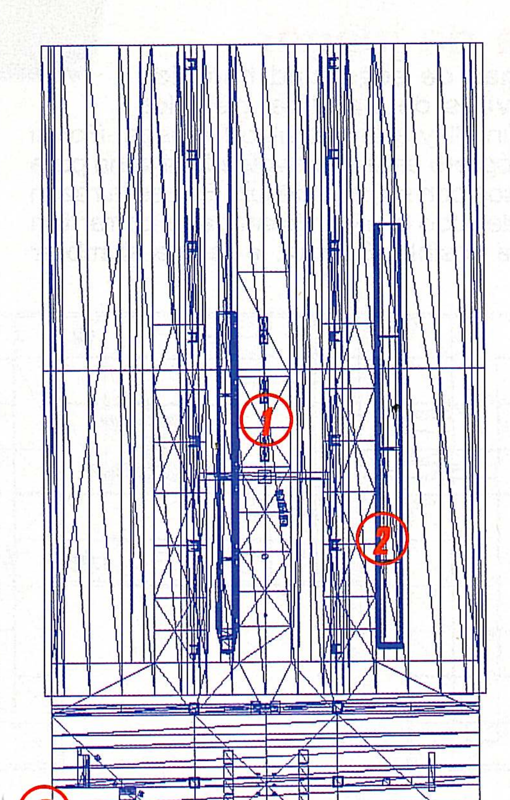
### Equipo:
- Candice Parker, Luther Stickll, Krieger, Ethan Hunt.

### Lista de objetivos:
- Proteger a Ethan.
- Disparar a los malos.

### Secuencia de juego:
**Ethan se encuentra con Max y le da el disco con la lista NOC** que ha capturado en la CIA. Pero no deberíamos haber sido tan confiados, porque inmediatamente después **ella le ordena a dos de sus hombres que atrapen a Ethan y lo maten.** La situación queda más o menos así: hay dos gorilas tras nosotros a los que es posible disparar para que Ethan quede libre. **El primero que debe caer es el que está a la derecha, detrás de Ethan, apuntándole con una pistola en la espalda.** Pon mucha atención, porque **si es neutralizado primero el otro, éste nos disparará en la espalda y se acabará el juego.**
Ethan entonces comienza a moverse por la estación sabiendo que está llena de personas que tratan de matarle. Pretende que los gorilas no presten atención a Candice mientras ella sigue las huellas de Max.
Ethan corre por la estación, evitando a los hombres de Max que se le acercan. Nosotros podemos **cambiar entre el francotirador 1 y el francotirador 2** dependiendo de cuál sea más apropiado en relación a la posición de Ethan en la estación.
**Los hombres de Max actúan de distinta forma:** pueden quedarse en la misma posición, girando alrededor de un objeto y disparando a Ethan sólo cuando se acerque; otros correrán tras él; algunos están escondidos y ocasionalmente saldrán de su escondite para disparar; y muchos estarán disfrazados de civiles. Ojo a este detalle. Hay civiles en la estación que sacarán cosas de sus bolsillos, pareciendo que llevan un arma... **Si disparas a un civil se acabará el juego.**
Después de un tiempo, si Ethan permanece aún vivo, Candice habrá tenido tiempo para averiguar el vagón al que ha subido Max. Debes proteger a Ethan durante su última carrera hacia el tren.
Al final del nivel Ethan salta al tren.

**PLAN DEL NIVEL 1**

1. Comienzo
2. Francotirador 1
3. Francotirador 2



# LA CAZA DEL TOPO

## Parte 2 y 3 de 3 - Vagones y Techo

### Lista de objetivos (parte 2):
- Neutralizar a los secuaces de Max.
- Encontrarse con Candice.
- Encontrar el interruptor para bloquear las salidas.
- (Tomar la identidad del controlador del tren).
- Dejar fuera de combate al guardaespaldas de Max.
- Detener a Max y recuperar la lista NOC.
- Abortar el plan auxiliar de Max (desactivar la bomba).

### Objetivos no incluidos:
- Recoger munición.
- Evitar herir a civiles.

### Inventario inicial:
- Pistola de 9 mm.

### Objetos que recoger:
- Cápsulas de gas: de Candice.
- Aparato de caretas con 1 cartucho: de Candice.
- Cargadores de munición: de los gorilas eliminados.
- Disco de la lista NOC: de Max.
- Tanque de nitrógeno líquido: en un furgón de equipaje.
- Soplete: en un furgón de equipaje.

### Secuencia de juego:
Ethan debe **pasar por ocho vagones, y acabar con los malos en defensa propia, sin tocar a los civiles.**
Los malos se pueden comportar de manera diferente: **disparan a Ethan agachados, escondidos detrás de un sillón, se ocultan tras las puertas o paneles y disparan a Ethan de pie, ruedan por el suelo para disparar desde la línea del centro, o cogen rehénes y se cubren con ellos (son los más difíciles de eliminar).**
Los pasajeros se asustarán cuando comience el tiroteo. Procura no dispararles cuando se escabullan.
**Al final del cuarto vagón, Candice le da a Ethan un lanzadardos, un aparato de caretas y cápsulas de gas.**
En el **vagón 5,** Candice le dice que hay una **bomba en el tren** y que hay que neutralizarla rápidamente.
**Max está en el sexto vagón.** La cosa está que arde. Ethan debe tomar el aspecto del controlador del tren para sorprenderla, y usar las cápsulas de gas con ella para que la bomba no estalle de inmediato. Max lleva la lista NOC encima.
En el **vagón 7 tienden** una emboscada a Ethan. Allí está **Phelps, el topo, que huye al siguiente vagón.**
Todo se resuelve en el **vagón 8, el de equipajes.** Primero Phelps huye al techo por una escotilla. Después Ethan elimina a todos los enemigos y encuentra la **bomba que está encerrada en la caja fuerte: utiliza soplete y nitrógeno líquido,** ambos en el vagón. Y por fin nos lanzamos al techo para perseguir a Phelps.

**PLAN DEL NIVEL 2**
1. Comienzo
2. Candice
3. Interruptor

**PLAN DEL NIVEL 2**
1. Interruptor
2. Vagón de equipajes

### Lista de objetivos (parte 3):
- Eliminar a los gorilas.
- Evitar obstáculos.
- Destruir el helicóptero.

### Inventario inicial:
- Pistola de 9 mm.

### Objetos que recoger:
- Cargadores de munición: de los gorilas eliminados.
- Lanzador de mini-cohetes: de los gorilas eliminados.

### Secuencia de juego:
Ethan corre tras Phelps por el techo del tren. **Los hombres de Max están cubiendo la huida de Phelps.**
Algunos están en el techo del tren, otros en coches que circulan en paralelo con el tren y otros en helicópteros. Ethan debe evitar hábilmente los disparos,y eliminar a los enemigos con las armas que recoja después de dispararles (que pueden ser normales o armas de lanzamiento de cohetes).
**Al final de la persecución el tren entra en un túnel, seguido del helicóptero** que ha venido a recoger a Phelps. ¿Y ya sabes qué pasa, no? Pues que Phelps salta hacia a sus patines y nosotros le seguimos, y Phelps y helicóptero deben ser destruidos.

**PLAN DEL NIVEL 3**
1. Comienzo
2. Final

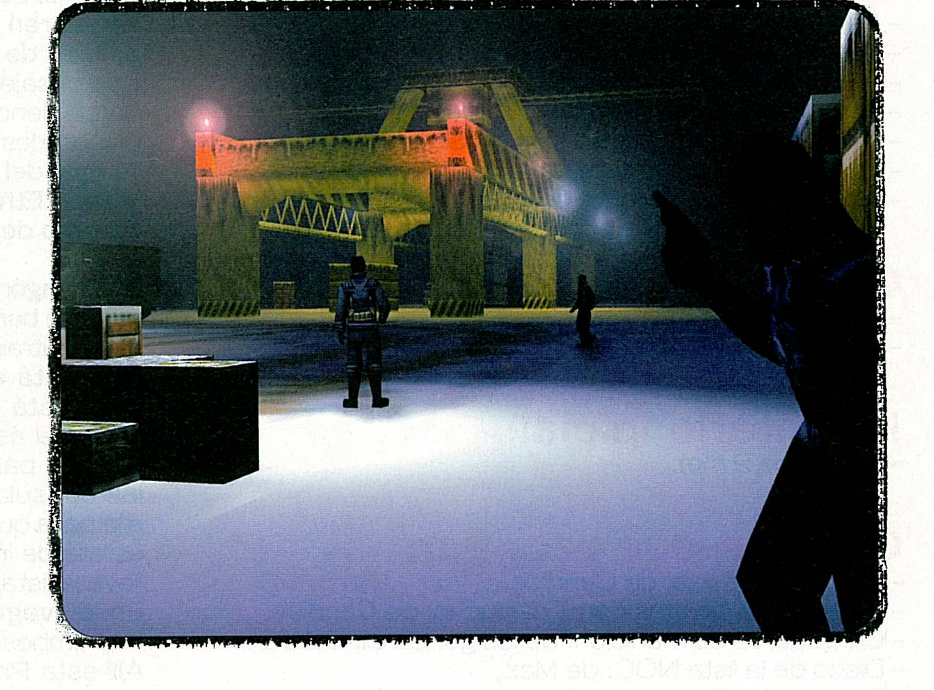
# TORMENTA DE HIELO

## Parte 1 DE 4 - El submarino

### Situación:
- Norte del Paralelo 70°.

### Equipo:
- John Clutter, Andrew Dowey, Ethan Hunt, Candice Parker.

### Lista de objetivos:
- Conseguir el dispositivo A.F.
- Conseguir la mina.
- Dar el dispositivo A.F.S. y la mina a Clutter.
- Conseguir el inyector de gas.
- Conseguir el detonador R.C.
- Conseguir explosivos.
- (Encontrar un cortaalambres).
- (Llevar el cortaalambres a Dowey).
- Sabotear el edificio surtidor.
- Reagruparse en el edificio de comunicaciones.
- (Encontrar las gafas de visión nocturna).





### Objetivos no incluidos:
- Neutralizar a los guardias que están en su garita para conseguir el detonador.
- Neutralizar a los guardias que están encima del edificio de comunicaciones.

### Inventario inicial:
- Silenciador 7,65 (completo de munición).

### Objetos que recoger:
- Revólver de alta potencia de 9 mm: del guardia.
- Metralleta Uzi: del cinturón negro.
- Mina: fuera.
- Dispositivo A.F.S.: fuera.
- Detonador R.C.: fuera, con el guardia o dentro de la casa de los guardias.
- Explosivos: fuera.
- Cortaalambres: dentro de la caseta del surtidor.
- Inyector de gas: fuera.
- Gafas de visión nocturna: dentro de la casa de los guardias.

### Secuencia de juego:
El equipo deja el barco cerca del submarino. Después de unas pocas palabras, **Ethan deja al equipo esperando y va a buscar los objetos que se han arrojado desde el avión. En el muelle dispara y noquea un guardia,** consiguiendo una pistola de 9 mm. **En la zona de delante del submarino, encuentra el A.F.S. encima de una pila de cajones de madera.** Luego aparece la mina en su radar. Y ya con todo en su poder, no queda más que **llevar los objetos de vuelta a Clutter y Dowey,** que se dan prisa para sabotear el submarino.
Ya está arreglado el tema de las comunicaciones, de ahí que de repente oigamos un breve mensaje de voz de parte de Candice.
Evitando a los guardias y neutralizando a aquéllos que se acercan demasiado, **Ethan recoge el resto del equipo: el inyector de gas, los explosivos y el detonador.** Si lo hacemos lentamente, un guardia recogerá el detonador y lo llevará dentro de la casa de los guardias. En ese caso Candice se dará cuenta y se lo dirá a Ethan, por lo que no le quedará más remedio que **interceptar al guardia en su camino o usar el difusor de gas para dejar dormidos a**

(Continúa en página 90) ▶



Giro Zak®
¡EL JUEGO DE LA BOLA DIVERTILOCA!
¡SI NO ME SIGUES, ESTÁS PERDIDO!
¡DE 1 A 6 JUGADORES!
¡6 TIPOS DE JUEGOS!
Gíralo y Busca el COLOR o el NÚMERO que GIROZAK te ordene
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
BIZAK, S.A.
Camino Ibarsusi, s/n
48004 BILBAO
¿Eres capaz de demostrar tu HABILIDAD?
Participa en el
Concurso Nacional de Girozak
ALTA TECNOLOGÍA:
Funciona mediante un sensor de gravedad

◀ (Viene de página 88)

**todos los guardias que están dentro.** Dentro de la casa de los guardias puede **recoger el detonador y un par de gafas de visión nocturna.**
Cuando Ethan recoge los explosivos, hay **9 cargas.** Sólo una se puede usar en este nivel; las otras ocho son para colocarlas dentro del túnel un poco más adelante. Si Ethan quiere usar más de un explosivo, Candice le enviará un mensaje diciéndole que los guarde para más tarde.
**Fuera de la casa de los guardias, un comando de soldados ("cinturones negros")** está haciendo su ronda. Ethan podrá coger de uno de ellos una **metralleta UZI** cuando lo elimine.
**Recibimos un mensaje de Dowey: ha perdido su cortaalambres y necesita que le proporcionemos uno nuevo.**
Ethan se dirige a la **caseta de los surtidores.** Entra y **neutraliza a un cinturón negro dentro, y coloca sus explosivos. En una repisa encuentra un par de cortaalambres para Dowey.** Sale y detona los explosivos cuando está lo suficientemente lejos. Luego se encuentra con Dowey, que está escondido detrás de algunos cajones, para darle el cortaalambres.
Ahora tiene que **subir al tejado del edificio de comunicaciones.** Lo reconocerás enseguida debido a la **gran cúpula del radar que luce en lo más alto.** Luego recibe un mensaje de su equipo: Ethan date prisa, que nos tienes que ayudar a destruir la resistencia pesada en lo más alto del edificio. **Ethan sube a unos cuantos cajones para llegar al tejado y disparar a los dos agresivos cinturones negros.** Esto es muy difícil sin la UZI.
**Dowey y Clutter saltan a uno de los camiones y entran en el túnel.** Antes de saltar sobre otro camión, Ethan es informado por Candice de que Dowey ha cortado el cable equivocado mientras saboteaba el sistema de seguridad al otro lado del túnel: **el túnel está ahora completamente a oscuras.** Ethan debe **encontrar un par de gafas de visión nocturna** si va a entrar en el túnel ahora. Si no las ha encontrado todavía, **Ethan las conseguirá en la caseta de los guardias. Entonces podrá saltar sobre un camión y entrar en el túnel.**

## PLAN DEL NIVEL 1

1. Comienzo
2. Caseta del surtidor
3. Caseta de los guardias
4. Edificio de comunicaciones
5. Final


CENTRO MAIL
www.centromail.es
¿TODAVÍA NO TIENES LA TARJETA CENTROMAIL?
Pues mira lo que te estás perdiendo
Con GAMEBOOSTER, podrás ver los juegos de GAME BOY en la televisión con una consola NINTENDO 64
Game Booster
For Nintendo 64
Play GameBoy™ games on any N64™
GAME BOOSTER DATEL
7.490 Pts.
DOOM 64
3.990 Pts.
QUAKE 64
3.990 Pts.
OLYMPIC HOCKEY '98
3.990 Pts.
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA EL 31/01/99 O FIN DE EXISTENCIAS Y EXCLUSIVAS PARA POSEEDORES DE LA TARJETA Centro MAIL

# GAME BOY Super Nintendo



**GAME BOY COLOR (PURPLE)** — 12.490



**GAME BOY COLOR (CLEAR PURPLE)** — 12.490



**GAME BOY CÁMARA** — 8.690






**GAME BOY PRINTER** — 9.490




**GAME BOY PRINTER PAPEL** — 1.490

**GAME BOY** — 6.990




**GAME BOY POCKET** — 8.990



**GAME BOY POCKET COLORES** — 8.990









**ALLEYWAY** — P.V.P - 2.990



**ASTERIX & OBELIX** — P.V.P - 3.990

**BIONIC COMMANDO** — P.V.P - 3.490

**BUGS BUNNY & LOLA BUNNY** — P.V.P - 4.990



**BUGS BUNNY CRAZY CASTLE** — P.V.P - 3.990

**BUST-A-MOVE 3 DX** — P.V.P - 4.990



**CASTLEVANIA LEGENDS** — P.V.P - 5.790



**DONKEY KONG LAND 2** — P.V.P - 3.990

**GAME & WATCH GALLERY 2** — P.V.P - 4.990



**GARGOYLE´S QUEST** — P.V.P - 3.490

**GOEMON (MYSTICAL NINJA)** — P.V.P - 5.490

**INTER. SUPERSTAR SOCCER** — P.V.P - 5.890



**KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE** — P.V.P - 5.890



**LA SIRENITA** — P.V.P - 4.490

**MICKEY´S DANGEROUS CHASE** — P.V.P - 4.490



**MONOPOLY** — P.V.P - 5.890

**MULAN** — P.V.P - 5.990

**NBA JAM ´99** — P.V.P - 5.990



**PEQUEÑOS GUERREROS** — P.V.P - 5.990



**POCKET BOMBERMAN** — P.V.P - 4.990



**QUEST FOR CAMELOT** — P.V.P - 5.990



**ROGER RABBIT** — P.V.P - 4.490

**STREET FIGHTER II** — P.V.P - 3.990

**SUPER MARIO LAND 3** — P.V.P - 3.990



**SUPER RC PRO-AM** — P.V.P - 3.990




**SYLVESTER & TWEETY** — P.V.P - 4.990



**TETRIS DX** — P.V.P - 4.990






**TUROK 2: SEEDS OF EVIL** — P.V.P - 5.990



**V-RALLY** — P.V.P - 4.990





**WORLD CUP ´98** — P.V.P - 5.490



**ALADDIN** — P.V.P - 6.990




**DONKEY KONG COUNTRY 3** — P.V.P - 5.990





**FIFA RUMBO AL MUNDIAL´98** — P.V.P - 6.990

**LUFIA** — P.V.P - 7.990




**MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY** — P.V.P - 6.990

**MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST** — P.V.P - 6.990



**SUPER MARIO WORLD 2** — P.V.P - 5.990




**SUPER METROID** — P.V.P - 5.990




**SUPER SOCCER** — P.V.P - 4.990




**T2 THE ARCADE GAME** — P.V.P - 4.990



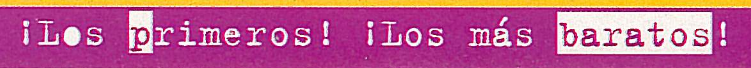


IVA INCLUIDO

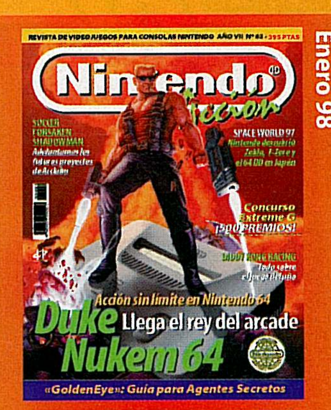
**CENTRO MAIL**

www.centromail.es

**A CORUÑA**
**A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
**Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
**ÁLAVA**
**Vitoria** C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
**ALICANTE**
**Alicante**
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 N. CENTRO
**Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
**Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
**Elda** Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997 N. CENTRO
**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
**ASTURIAS**
**Gijón** Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
**BALEARES**
**Palma de Mallorca**
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
**BARCELONA**
**Barcelona**
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
**Badalona**
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
**Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
**Mataró** C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
**Sabadell** C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
**BURGOS**
**Burgos** C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
**CÁDIZ**
**Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
**CÓRDOBA**
**Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
**GIRONA**
**Girona**
• C/ Rutlla, 147. Esq. J. Reglá, 6 ✆972 224 729
• C/ Emili Grahit, 65 NUEVO CENTRO
**Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
**Palamós** C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
**GRANADA**
**Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
**GUIPUZCOA**
**San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
**Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
**HUESCA**
**Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
**LA RIOJA**
**Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
**LAS PALMAS DE G.CANARIA**
**Las Palmas de Gran Canaria**
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
**LEÓN**
**Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 NUEVO CENTRO
**MADRID**
**Madrid**
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 NUEVO CENTRO
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
**Alcobendas** C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
**Alcorcón** C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
**Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
**Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
**Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
**Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
**MURCIA**
**Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
**NAVARRA**
**Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
**PONTEVEDRA**
**Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681
**STA. CRUZ DE TENERIFE**
**Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
**SEGOVIA**
**Segovia** C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
**SEVILLA**
**Sevilla** C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
**VALENCIA**
**Valencia**
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
**Gandía**
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
**VALLADOLID**
**Valladolid**
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
**Las Arenas** C/ del Club, 1 ✆944 649 703
**ZARAGOZA**
**Zaragoza**
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156



# Todos los trucos del mundo....




Enero 98

**NA 62**

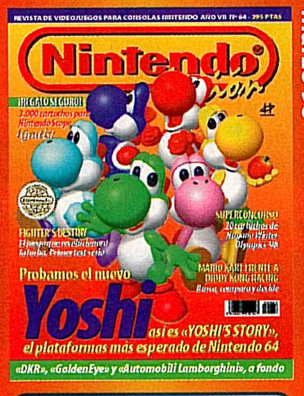
**Guías:** •GoldenEye •Blast Corps •Extreme G •Mario Kart 64




Febrero 98

**NA 63**

**Guías:** •Diddy Kong Racing •GoldenEye •Mario Kart 64




Marzo 98

**NA 64**

**Guías:** •Automobili Lamborghini •GoldenEye •Diddy Kong Racing




Abril 98

**NA 65**

**Guías:** •Turok GB •FIFA 98 •GoldenEye •Bomberman 64




Mayo 98

**NA 66**

**Guías:** •Duke Nukem 64 •Turok GB




Junio 98

**NA 67**

**Guías:** •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Tetrisphere




Julio 98

**NA 68**

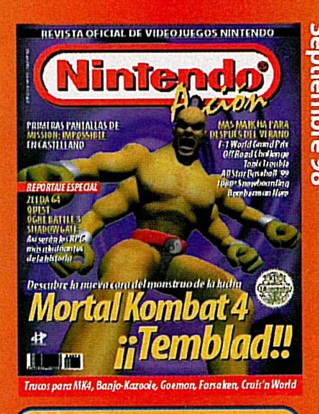
**Guías:** •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon




Agosto 98

**NA 69**

**Guías:** •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon




Septiembre 98

**NA 70**

**Guías:** •Duke Nukem 64 •Lufia •Yoshi´s Story •Goemon •MK4




Octubre 98

**NA 71**

**Guías:** •Forsaken •Mission: Impossible




Noviembre 98

**NA 72**

**Guías:** •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis'n World




Diciembre 98

**NA 73**

**Guías:** •Forsaken •Mission: Impossible •Turok 2

## La revista oficial de Nintendo te da más Acción.




Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 91 654 84 19 ó 91 654 72 18.

# trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

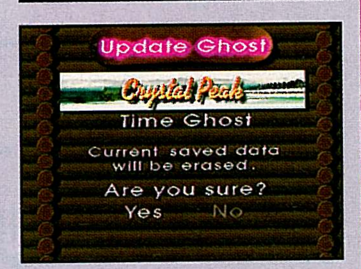
## 1080º SNOWBOARDING

¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Diego Di Gionantonio Rodrigo, de Madrid, ha sido uno de los primeros lectores en estrenar nuestro buzón electrónico. Nos ha enviado un surtido de trucos para el formidable juego de snowboard de Nintendo. Diego, no has sido el único, pero como no podemos repartir los guantes...



•**Jugar con el hombre de hielo:** Gana el modo torneo en el nivel experto y termina el mejor en la tabla de puntuaciones EAD en los modos Trick y Time Attack. Selecciona a Akari Hayami, y **mantén pulsado C-izquierda y A** en su pantalla de estadísticas.




•**Jugar con el hombre de hielo dorado:** Gana el torneo con el hombre de hielo en el nivel experto. Después elige a Kensuke Kimachi, **mantén pulsado C-arriba y presiona A.**

•**Jugar con el oso panda:** Completa el torneo en el nivel experto y consigue la mejor puntuación en Time Attack, Contest y Trick Attack. Vuelve a la pantalla de selección de personajes y colócate sobre Rob Haywood. **Mantén C-derecha y pulsa A** en la pantalla de estadísticas. Cuando vayas a elegir tabla, verás la cara del oso panda. Este nuevo corredor tiene sus propios movimientos especiales que aparecen en la opción Trick List en el modo entrenamiento.




•**Para elegir una tabla con forma de pingüino:** Completa los 24 movimientos del modo entrenamiento (pulsa el botón C-derecho durante el descenso y aparecerá la lista de movimientos). Te aconsejamos que lo intentes con **Ricky Winterborn o con el oso panda**. Después, en la pantalla de selección de tablas **mantén pulsado C-abajo y presiona A.**

•**Ver en la demo la carrera fantasma:** Completa cualquier circuito en el modo Time Attack y salva la carrera fantasma. Vuelve a la pantalla de demostración con **Kensuke Kimachi.** La demo continuará después de cruzar la meta, pero con la carrera fantasma.

•**Circuito Deadly Fall:** Selecciona Match Race y completa todos los circuitos en el **modo experto.**

•**Circuito Dragon Cave:** Selecciona Match Race y completa todos los circuitos en el **modo hard.**

## BOMBERMAN HERO

Aprovechando que este mes estrenamos la guía de juego del Bomber, vamos a contaros un par de curiosidades sobre lo que se puede conseguir con un poco de constancia. Veamos, para **tener opción al Bomberman dorado debemos conseguir las 5 gold medals.** El Bomber dorado aparecerá en el menú de opciones y nos dará **acceso a 3 nuevos niveles de juego** en los que apareceremos con una carcasa especial de oro.

•**Para conseguir la tabla de snow** debes **reunir al menos 3 medallas de oro** en cualquier mundo. Inmediatamente entrarás en un **mini-juego donde te batirás con el muñeco de nieve.**

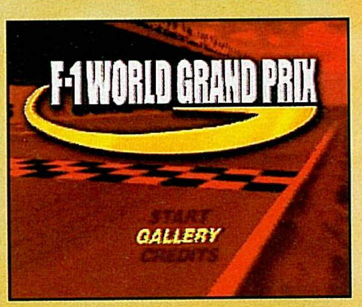
## F-1 WORLD GRAND PRIX

¡¡UNOS GUANTES PARA ESTE TRUCO!!

Un piloto de primera, nuestro amigo **Marc Tejada, de Barcelona,** nos envía un par de nuevos trucos para el juego más veloz de la Nintendo 64:




•**Modo Galería:** Para acceder a un museo donde están aparcados todos los bólidos del campeonato, **selecciona "Exhibition", escoge al piloto "Driver Williams" y escribe "museum"** en el lugar de su apellido. Ahora se abrirá una nueva opción en la pantalla de START que te permitirá rotar y hacer zooms a cada coche para apreciar los detalles de su carrocería.




•**Créditos:** Si quieres saber quiénes son los artistas que firman este "peazo" juego sin necesidad de acabártelo, repite la operación del truco anterior, pero esta vez sustituye el apellido por la palabra **"credits".** Ahora tendrás en el menú principal la opción para repasar los títulos de crédito como si de una película se tratase.







## CHOPPER ATTACK

Menú completo, listo para degustar. En cuanto aparezca el **Press Start** en la pantalla de presentación, **mantén Z y pulsa Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, A, B, Start.** Aparecerás frente a un **menú "debug"** en el que podrás elegir **modo de ataque, escenario de juego y hasta si quieres jugar con texturas o a "pelo"** (fíjate en la pixelación de las explosiones en la pantalla de arriba).



Ahora una curiosidad. **Colócate sobre uno de los helicópteros en la pantalla de selección correspondiente y pulsa L.** En la nueva pantalla podrás **rotar y girar** la máquina con el stick analógico.



## EXTREME G2

Ya llegan los primeros passwords y cheats para el endiablado juego de los Probe. Bueno, tampoco te pongas así que no vamos a resolveros el juego a la primera, ni a daros un truco para ganar siempre. Sólo unas cuantas cosillas para que probéis...

- **Password para correr con Hotra Toxi en la Venom Bike:** Bueno, es sólo la primera moto extra del juego, pero por si acaso eres demasiado perezoso: **868QCMH3H9HT.**
- **Password para correr con la Wasp Superbike:** Sólo tienes que completar el modo contest en el nivel Critical Mass. O eso, o introducir **55Hz1MH3H9H1** en la pantalla de passwords.

Los trucos que vienen ahora debes introducirlos como tu nombre. Para sacar esta opción, **pulsa el botón R en la pantalla de selección de motos** y luego ve a la izquierda hasta encontrar **Edit Name.**

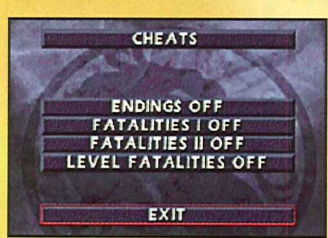
- **Pixie:** la misma palabra lo dice, todo pixelado y con mucho popping.
- **Neutron:** reemplaza las texturas por un fondo sólido en gris.
- **Flick:** extremadamente baja resolución, como en "otras" máquinas.

## MORTAL KOMBAT 4

Para todos los que vais a compraros este juegazo de lucha, aquí tenéis la llave para abrir un menú supersecreto.

- En la pantalla del título, elige Options. **Colócate sobre "Continues" y mantén pulsados bloqueo y carrera (C-izquierda y C-abajo, por defecto)** hasta que aparezca el menú prometido. Y para salir, Exit y fuera.
- Para **jugar como NOOB SAIBOT,** entra en el menú secreto y después usa el **botón A para seleccionar HIDDEN en la pantalla de selección** (el cursor desaparecerá). Entonces pulsas **Arriba, Arriba, Izquierda, y correr + bloquear simultáneamente (C-izquierda + C-abajo por defecto).**



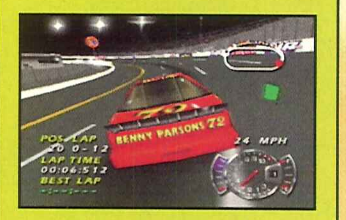

## NFL QBC 99

Celebramos el lanzamiento del fenomenal fútbol americano de Acclaim con un truquillo divertido. Nada, muy fácil. Introduce la clave **MRSHMLLW en el cheat menú,** y los jugadores aparecerán hechos unos gordos (mira la pantalla). Jugar no sabemos cómo jugaréis, pero seguro que os lo pasáis en grande.



## NASCAR 99

Desde luego cómo somos. No ha hecho más que poner un pie en la calle y ya tenemos el primer truco para el juego de EA. Se trata de **sacar un coche secreto.** Pero no cualquier coche, sino **el del comentarista del juego, Benny Parsons.** Desde el menú inicial tienes que elegir **Single Race, después en Select Track buscas el circuito de Richmond.** Y por fin te sitúas en Select Car y haces la siguiente maniobra muy rápidamente: **C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, Z, Z, Z, L, Z, Z.**






# ENCUESTA NINTENDO ACCIÓN

**QUEREMOS CONOCERTE UN POCO MEJOR Y HACER UNA NINTENDO ACCIÓN TOTALMENTE A TU MEDIDA. PARA ELLO NOS GUSTARÍA QUE NOS CONTARAS LO QUE PIENSAS SOBRE ALGUNOS TEMAS RELACIONADOS CON LAS CONSOLAS Y CON NUESTRA REVISTA. SI TIENES UNOS MINUTOS, RESPONDE A ESTAS PREGUNTAS Y ENVÍANOS EL CUESTIONARIO (O UNA FOTOCOPIA) POR CORREO A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: HOBBY PRESS; APARTADO DE CORREOS 400, 28100 ALCOBENDAS, MADRID. INDICANDO EN EL SOBRE: ENCUESTA NINTENDO ACCIÓN. MUCHAS GRACIAS POR HACERNOS LLEGAR TUS OPINIONES.**

## TU CONSOLA

1. ¿Qué consola o consolas tienes? N64 y PSX
2. Si tienes varias, ¿para cuál compras software? N64

**A PARTIR DE AQUÍ CONTESTA EN RELACIÓN A LA CONSOLA PARA LA QUE COMPRAS JUEGOS.**

3. ¿Cuántas horas utilizas tu consola a la semana? 15
4. ¿Cuántos juegos tienes? 6
5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año? 2
6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola (contándote a ti)? 6
7. ¿Te has comprado o vas a comprarte una consola estas Navidades?
   - ❑ Sí
   - ☒ No
8. Si has respondido que sí, indica cuál ____

## LA REVISTA

9. ¿Desde cuándo lees Nintendo Acción?
   - ❑ Desde hace menos de un año
   - ❑ Desde hace más de un año
   - ☒ Desde hace más de dos años
   - ❑ Desde que salió a la venta
10. ¿Cada cuánto tiempo compras Nintendo Acción?
    - ☒ Todos los meses
    - ❑ Más de 6 veces al año
    - ❑ Menos de 6 veces al año
11. ¿Qué parte de la revista sueles leer?
    - ❑ Toda la revista
    - ☒ Más de la mitad
    - ❑ Menos de la mitad
12. Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
    - ❑ No la encuentro en el quiosco.
    - ❑ No tengo dinero.
    - ❑ No me interesan los temas de portada.
    - ❑ Me compro otra revista ese mes.
    - ❑ Otra razón: La compro siempre
13. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contándote a ti? 2
14. ¿Qué te parecen las secciones de la revista?
    *(3: Muy interesante*
    *2: Interesante*
    *1: Poco interesante)*

| | |
|---|---|
| Show de Big N | 1 |
| Zona Zero | 2 |
| Previews | 3 |
| SuperStars | 3 |
| Nintendojo | 1 |
| Guías | 3 |
| Reportajes sobre consolas: | 2 |
| Reportajes sobre compañías: | 1 |
| Reportajes sobre juegos: | 3 |
| Trucos | 3 |
| Concursos: | 3 |
| Comparativas | 1 |
| Selección Nintendo | 3 |
| Consultorio | 2 |
| Libros de trucos | 3 |
| Posters | 3 |

15. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año? Hobby Consolas
16. ¿Qué otras revistas compras o lees de vez en cuando? Magazine 64
17. ¿Qué tipo de promociones y regalos te gustaría que aparecieran en la revista? Libro de trucos Posters

## DATOS PERSONALES

18. Edad: 160
19. Sexo: ☒ Hombre ☒ Mujer
20. ¿Cuál es tu principal ocupación?
    - ☒ Estudio
    - ☒ Trabajo
    - ❑ Ambas
21. ¿Cuáles son tus aficiones, aparte de las consolas?
    - ☒ Ir al cine
    - ☒ Leer
    - ☒ Ver TV
    - ☒ Jugar a las recreativas
    - ❑ Oír música
    - ❑ Hacer deporte
    - ☒ Salir con los amigos
    - ❑ Otras: ____
22. ¿Oyes habitualmente la radio?
    - ❑ Sí
    - ☒ No
23. ¿Qué programas escuchas? [illegible]
24. ¿Y qué programas de TV ves habitualmente? Impacto TV, de concursos

## BUZÓN DE SUGERENCIAS:

Me gustaría que hablarais más de los juegos, y no pongáis tantas pantallas

*Muchas gracias por colaborar con nosotros. Si quieres entrar en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14", indica aquí tu nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales y únicamente se utilizarán para enviarte tu regalo si resultas premiado. No se utilizarán para mailings propios ni ajenos. Te rogamos que sólo nos envíes una encuesta, para evitar duplicación de datos. Gracias.*

Nombre: PEDRO
Apellidos: RUIZ ACEVEDO
Calle: LARGA Nº28
Localidad: Bollullos Mitación
Población: Sevilla
C. Postal: 41110
Teléfono: 5765177


LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo® Acción


KONAMI®